免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.317

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年5月18日

页数：82页

夏天到了，天气果然很热。

龙马精神新一年，2012的精彩从此刻开始！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.317



特别策划

充满坎坷与变数的起步

——回顾3DS的第一年

《灵魂能力5》制作小组访谈

《真·三国无双NEXT》制作人访谈

时下热门攻略集合

《神秘海域 黄金深渊》

宝藏全收集中篇

《忍道2 散华》

复仇忍全攻略

PSV近期游戏奖杯一网打尽

龙年新作大检阅

未来12个月里最值得期待的作品

2012年2月下

VOL.317

ISSN 1006-5032



无双报道

高达SEED 激斗命运 / 海贼无双 / 世界百科 / 灵魂能力5 / 生化危机 浣熊市行动

墨鬼 / 寂静岭 骤雨 / 王国之心3D / 勇者斗恶龙10 / 火影忍者疾风传 究极风暴世代

龍年新作大檢閱

未來12個月裏最值得期待的作品

《生化危機 浣熊市行動》

《街霸X鐵拳》

《死或生5》

《黑豹2 如龍 阿修羅篇》

《忍者外傳3》

《真三國無雙VS》

《海賊無雙》

《寂靜嶺 驟雨》

《電鋸甜心》

《光環4》

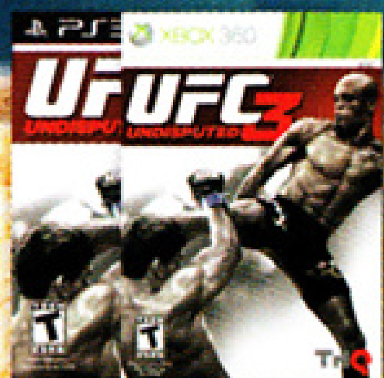
龙年到了，我们一起迎来了新的开始。在前面几期当中，我们和大家一起回顾了过去，那么这次就展望一下未来吧。2011年有很多大作相继和玩家们见面了，同时在去年也公开了很多即将要在今年发售的大作，例如《海贼无双》、《街霸X铁拳》、《忍者外传3》、《生化危机 浣熊市行动》等等。在这春节后上市的龙年第一本《电软》当中，小编精选出即将在未来12个月里发售的60款大作，涵盖了当前的所有机种，以及所有的游戏类型，相信其中会有很多游戏是大家非常关注的。这些大作距离实际的发售日有长有短，我们不妨事先检阅一下，也好为这一年的游戏购买指定好计划，希望大家在今年里玩得开心。

当你拿到这本《电软》时，春节已经过了，不过在我们编写这些内容时，距离春节还有一周多的时间。就算是预先送上迟来的祝福吧，一条短短的新年寄语，希望我们都能在龙年有所收获。

健康是最佳的礼物，知足是最大的财富，信心是最好的品德，关心是最真挚的问候，牵挂是最无私的思念，祝福是最美好的话语。祝所有《电软》读者新年快乐！平安幸福！







终极格斗王者3

UFC Undisputed 3

平台：PS3/Xbox360
发售日：2月14日 类型：运动
发行厂商：THQ



《终极格斗王者3》是以美国同名赛事活动系列游戏的最新作，由日本游戏开发商Yuke's进行开发，同时登陆PS3和Xbox 360平台。本作旨在为玩家提供一种无与伦比的虚拟搏击运动体验。THQ核心游戏执行副总裁Danny Bilson曾这样评价说："这款产品是如此的紧张、激烈而且生动有趣，同时又是那样平易近人，它将成为上百万UFC粉丝的必需品。"

本作的特色包括：●野蛮无比的PRIDE模式，体验前日本最大综合格斗联盟的真实战斗。●全新的擂台内转播视角，直接带玩家进入八角形擂台内，感受近在咫尺的刺激。●收录更多新面孔，包含PRIDE与WEC的格斗家，超过150位角色登场。



二元领域

Binary Domain

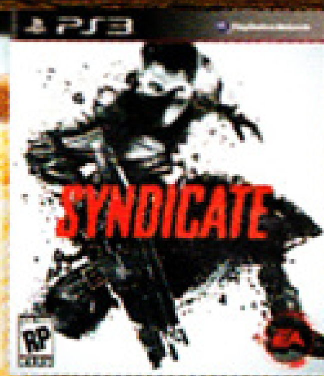
平台：PS3/Xbox360
发售日：2月16日 类型：动作
发行厂商：SEGA

《二元领域》是由《如龙》系列总制作人名越稔洋领军，如龙工作室担纲制作的动作射击游戏，以公元2080年的日本为舞台，以区分物质与生物的"生命（Life）"为主题，描写未来世界人类与机器人之间的冲突所交织而成的故事。



本作收录了各种武器，包括手枪、散弹枪、机枪、火箭筒和狙击枪等等耳熟能详的军械。将要依照战况选择武装，在选择武器的部分有相当程度高的自由度，玩家要思考并找出最有效率的杀敌方法。

游戏支持实时语音识别，玩家可以通过耳机麦克风以"语音指令"在各种场合下与非玩家角色对话，NPC会应状况而有不同的回答或反应。另外，战斗中还可以通过语音来下达作战指示。



极道枭雄

Syndicate

平台：PS3
发售日：2月21日 类型：动作
发行厂商：Electronic Arts

《极道枭雄》游戏背景设定于2069年，玩家将进入一个充满黑暗与权谋的世界，那里没有政府监督，众多的集团为了占有当地市场而展开激烈的竞争。没有人敢挑战这些集团的意图与行动，这些大公司集团包括Eurocorp、Cayman Global、Aspari，为了控制美国市场，他们各出奇招、参与这场残酷的战争。在《极道枭雄》游戏世界中，一切都是数字化、包括人类。玩家将不会受限于他们手上的武器，藉由在脑中植入DART 6芯片，玩家可以减缓时间、运用升级的黑客机制来面对数字世界，并且打倒他们的对手。



《极道枭雄》强调混合快节奏、未来风与动作射击设定等元素，玩家藉由独具创意的故事、将可以在独特的数字世界中展开冒险。



火影忍者 疾风传 究极风暴世代

NARUTO SHIPPUDEN Ultimate STORM GENERATION

平台：PS3 类型：动作
发售日：2月23日
发行厂商：NBGI



《火影忍者 疾风传 究极风暴世代》承袭2010年10月推出的《火影忍者 疾风传 究极风暴 2》的特色，以高质量的3D动画赛璐璐风格来构成游戏画面，并且更加充实在线对战功能。再大量追加新登场角色，实现不依存原作角色强度，平衡的忍者对战。

以往的系列作品，基本上是以原作故事加上当时连载进度以及原创剧情为定调来制作。但本作是以对战作为主打，并提供方便的在线联机工具提供玩家长时间的对战乐趣。除了主打的对战之外也有搭载了以不同角色视点进行的故事模式，并且收录了跨越《火影忍者》和《火影忍者 疾风传》的大小忍者集结，成为了系列游戏以来忍者登场数量最多的一款作品。



阿修罗之怒

Asura's Wrath

平台：PS3/Xbox360
发售日：2月23日 类型：动作
发行厂商：Capcom

《阿修罗之怒》为CAPCOM和CyberConnect2共同合作，采用虚幻3引擎制作的动作游戏。游戏背景以亚洲神话加上科幻元素的独特设定，以及在游戏中加入结局标志和下回预告等等手法，使得本作展现出了如同实际在游玩动画和电视连续剧的游戏体验。

主角阿修罗因为遭到同伴的设计而背上了杀害神皇的污名。妻子遭到杀害、女儿被八神将所捕。愤怒无比的阿修罗虽然试图夺回女儿，但遭到八神将压倒性的力量击败，并坠落至下界，阿修罗愤怒的许下了复仇的誓言。



本作以愤怒为主题，强调连续极限状态的痛快感，并以不被古今往来动作游戏的框架所拘束，以充满爆发力的动作来呈现画面。



孤岛惊魂3

Far Cry 3

平台：PS3/Xbox360
发售日：2月预定 类型：射击
发行厂商：Ubisoft

一度以精良画面而著称的《孤岛惊魂》系列，将在今年春节后发售其第3代作品。Ubisoft 强调，本作不但画面依旧华丽，而且玩家在《孤岛惊魂3》中，为了完成同一个目标，将可以采取众多的方式或路径。从DEMO影片中可以发现，与其强调急于攻击，本作更强调如何规划策略，然后以狙击枪来消灭目标。

《孤岛惊魂3》由 Ubisoft Montréal领军研发，玩家在游戏中将会随着Jason Brody、一个在世界边缘的孤独者，被困在神秘的热带岛屿上。在这个野蛮与暴力的乐园，玩家将可以决定自己的故事如何展开，决定要跟敌人开战或是要结为联盟。身为Jason Brody，玩家将会在这个热带岛屿上进行各式各样的战斗，并面对这个岛屿上已经失去对错的世界观。





海贼无双

ONE PIECE KAIZOKU MUSOU

平台：PS3
发售日：3月1日 类型：动作
发行厂商：NBGI

《海贼无双》以尾田荣一郎超人气少年漫画《海贼王》为题材改编。由拥有版权的NAMCO BANDAI Games发行，TECMO KOEI Games的《无双》团队ω-Force制作。将可以看到首度登场PS3平台的《海贼王》以高画质的画面表现，展现出《无双》系列招牌的大量破敌爽快感。而画面风格则以充满动画线条风格的3D来构成，巧妙的重现了原作漫画的漫画线条和魄力。



剧情将收录一开始的蓝海一直到前进新世界。主角路飞2年后的新造型也将登场。玩家能发动路飞伸缩自如的橡胶招式与超强力二档状态，将蜂拥而至的海贼与杂兵一扫而空，体验前所未有的无双快感。



幽灵行动4 未来战士

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

平台：PS3/Xbox360/Wii/PSP
发售日：5月22日 类型：射击
发行厂商：Ubisoft

当初《幽灵行动4未来战士》经过多次延期后，Ubisoft并没有急于公开本作的确切发售时间，但部分欧美销售商提前曝光了本作将于3月上市的消息，不过最后Ubisoft再次延后了该作的上市日期。定为5月22日。



《幽灵行动4未来战士》此次带领玩家来到挪威、中东等地，以对抗俄罗斯占领的势力。Ubisoft 在2011年E3 展前记者会上展示了本作运用Kinect的功能，包括轻松设定枪枝等。在这项功能中，玩家可以利用Kinect语音识别或是手势来执行操作，例如玩家将手分开，就可以看到枪枝分离成组件的模样。另外，玩家还可以借助语音命令优化或随机化等来组合枪枝。



质量效应3

Mass Effect 3

平台：PS3/Xbox360
发售日：3月6日 类型：角色扮演
发行厂商：Electronic Arts

《质量效应 3》是2007年11月问世的科幻角色扮演游戏《质量效应》三部曲的最新作，故事叙述地球正在燃烧，一群来自未知空间的恐怖机械民族正对人类展开毁灭攻击，玩家所扮演的指挥官Shepard将是拯救人类的唯一希望，他必须保存银河文明、展开最后任务并回到地球。



本作的剧情相当庞大，同时也具备相当高的自由度。玩家将可以任意在游戏中体验科幻的剧情故事，在游戏中的各种决定与行动也将引导玩家走向不同的结局。游戏有各种庞大的场景与星球，玩家将在银河的众多世界中进行战斗，同时也必须想办法凝聚各方势力，以阻止地球走向毁灭。



山脊赛车 无限

Ridge Racer Unbounded

平台：PS3/Xbox360
发售日：3月6日 类型：竞速
发行厂商：NBGA

本作是由Namco Bandai Games America所推出的《山脊赛车》系列最新续作。这款游戏由曾经开发过《极限赛车》、《经典越野赛》等系列游戏的Bugbear Entertainment负责开发。将会以爽快、狂野为重点，在城市内狂飙并和敌手激烈碰撞，展现不受控制的竞速快感，呈现出和GT系列的拟真路线不同的风格。

在第一版宣传片中，本系列招牌赛车女郎永濑丽子再次现身，她坐上赛车后，两台跑车便在城市中竞速狂飙，最后甚至一股脑撞上水泥砖墙，呈现出狂野不受控制的都市飙车赛。本作虽然后续公开了几部宣传片，但内容都是在城市赛道飙车的场景，画面非常火爆。不过除了这些宣传片，官方没有给出任何实际内容的介绍。





街头霸王X铁拳

Street Fighter X Tekken

平台：PS3/Xbox360
发售日：3月8日 类型：格斗
发行厂商：Capcom



《街头霸王X铁拳》是CAPCOM开发的跨作品同台竞技的对战格斗游戏。运用《街头霸王4》所使用的游戏引擎与绘图技术，将三岛一八与妮娜等《铁拳》系列角色以广受好评的相同画风转入《街头霸王》的世界，并保留每个人独特的动作招式与必杀技。

本作不但融合两款格斗游戏的角色与招式，同时搭配双人组队的搭档对战玩法，加入许多能让搭档对战更为火热的战斗系统，如击飞攻击、铁拳连续技与超华丽必杀技等。

为了克服以往格斗游戏中许多造成进入障碍的因素，例如同角色对战无差异性以及新手与老手的技术差距，游戏特别加入能自由改变角色特性的宝石系统。



机动战士高达 UC

Mobile Suit Gundam Unicorn

平台：PS3
发售日：3月8日 类型：动作
发行厂商：NBGI

《机动战士高达UC》以高达动画系列最新OVA《机动战士高达UC》为基础，将会重现OVA第1到3话的剧情。游戏中将会把光束的轨迹、污损的装甲等等细节在游戏中写实重现。并且再加上以原作的动画影像和CG动画为背景来叙说故事章节，令玩家可以投入《机动战士高达UC》的世界观之中。



游戏的动作、演出都会重现原作世界观。直击敌人的话可能会引发核爆发、或是在近距离战中给敌机最后一击将之一刀两断，不管在动作模块和画面演出等等都令人感到更贴近原作世界。



生化危机 浣熊市行动

Resident Evil: Operation Raccoon City

平台：PS3/Xbox360
发售日：3月20日 类型：射击
发行厂商：Capcom

本作由推出过《SOCOM》系列的加拿大工作室Slant Six Games所制作，支持4人Co-op以及在线对战。故事设定在《生化危机2》和《生化危机3》的1998年秋天，浣熊市爆发感染T病毒的时期，玩家要扮演雨伞公司特殊部队U.S.S.的成员，以毁灭所有与T病毒有关，包含幸存者在内的所有证据。



游戏也会登场与安全部队相互抗衡的其他势力，包括美国特种部队US Spec Ops以及生化怪物兵器B.O.W.s.，本作将会描写这三方势力激烈混战的冲突过程。而根据玩家选择的角色不同，其游戏目的也将有所不同。另外本作也导入了经验值成长系统，取得XP数值可让角色获得新能力。



忍者外传3

Ninja Gaiden 3

平台：PS3/Xbox360
发售日：3月22日 类型：动作
发行厂商：Tecmo Koei

《忍者外传3》的游戏场景来到了伦敦，隼龙将面临大批的恐怖份子与未知的敌人，目前官方尚未公布太多剧情。

本作取消了原先的断肢系统，变成攻击时会进入断骨的华丽特写镜头，断骨后的敌人会受到重创，但他们不会马上死亡，可能会在地上缓慢爬行或站立不稳，隼龙依然可以过去发动OT.原来的灭杀之术Ultimate Techniques，是通过按住攻击钮续力后施展的技巧。在《忍者外传3》中，玩家需要不断斩杀敌人，至隼龙右手发出红光时即可施展秒杀性绝技。



除此之外，《忍者外传3》的游戏风格导入了类似潜入暗杀要素，玩家常常需要安静的接近敌人，或是从高处一跃而下将敌人斩杀。



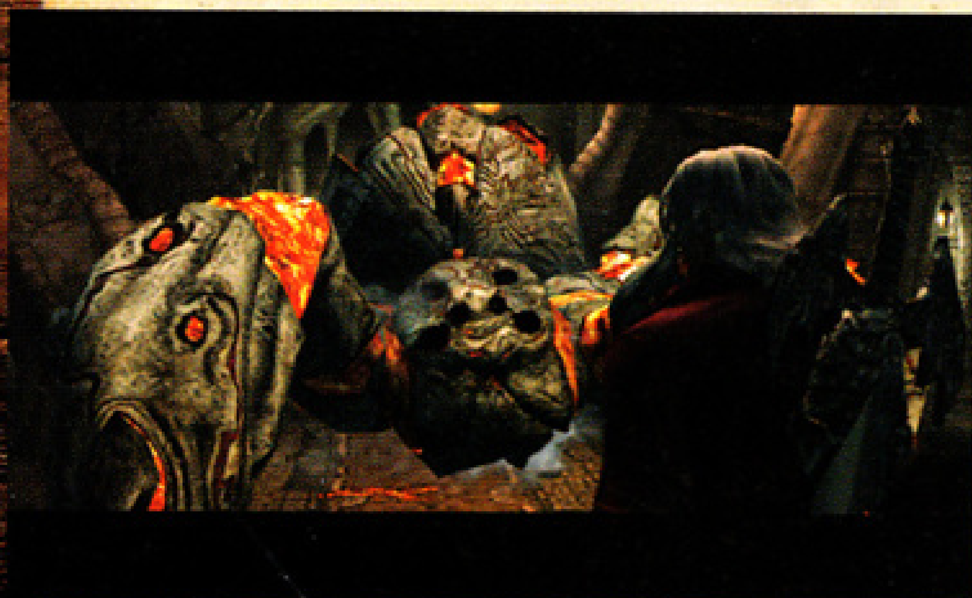
恶魔猎人 HD合辑

Devil May Cry HD Collection

平台：PS3/Xbox360
发售日：3月22日 类型：动作
发行厂商：Capcom

《恶魔猎人 HD合辑》收录了《恶魔猎人》、《恶魔猎人 2》以及《恶魔猎人 3 特别版》，因此玩家们也将可以操控到系列作男主角但丁（Dante）的哥哥维吉尔（Vergil）。而除了画面提升为高画质外，游戏也会对应成就和奖杯系统，并追加多项尚未公开的新要素。

从去年开始盛行的高清重制风潮看来要一直延续到2012年的春天了，《恶魔猎人》系列是Capcom的看家动作游戏之一，但对于老玩家来说，还有一个系列非常值得重制，那就是已经很久没有消息的《鬼武者》系列。这个系列再出新作的可能性不高，于是乎人们更加盼望能有个高清合辑来纪念这个系列。





马克斯佩恩3

Max Payne 3

平台：PS3/Xbox360
发售日：3月预定 类型：动作
发行厂商：RockStar Games

《马克斯佩恩3》由Rockstar温哥华工作室接替原本的Remedy Entertainment开发，以《马克斯佩恩2》10年后为背景，舞台则由美国纽约转战巴西圣保罗。



游戏中饱经沧桑的马克斯佩恩剃光了头发留起络腮胡，面容身形都显得苍老臃肿许多。曾经为了替被杀害的家族报仇而只身与庞大黑帮组织对抗的他，这次来到巴西首都圣保罗任职于某个私人保全部门，在充满拉丁美洲风情的贫民窟中展开激烈的喋血枪战。

游戏采用与《GTA4》相同的引擎制作，舞台则是由以往的封闭室内黑夜场景变为开阔室外的白天，细致刻划出圣保罗广大的贫民窟等不同景色。



寂静岭 骤雨

Silent Hill: Downpour

平台：PS3/Xbox360
发售日：3月预定 类型：冒险
发行厂商：Konami

《寂静岭 骤雨》将由《绿色兵团》研发团队Vatra Games负责开发，将会忠于原作系列的根源，并且提供发人深省的全新故事情节。

新作设定一开始时，一台监狱运送犯人的车辆冲出了车道，结果犯人Murphy Pendleton发现自己被留在了寂静岭，并遇到彷佛是扭曲心态的谜团与恐怖的生物。玩家只能从身边的日常事物来武装自己，包括木椅、玻璃瓶，到底是要战斗还是要逃跑就看玩家的临场反应。

游戏强调将加入丰富的新元素，以创造更深更具心理恐惧的经验，除了主线故事外，玩家还将因为个人玩法不同体验多样化的支线任务。另外大家不要忘了探索飞碟结局啊。





寂静岭 HD合辑

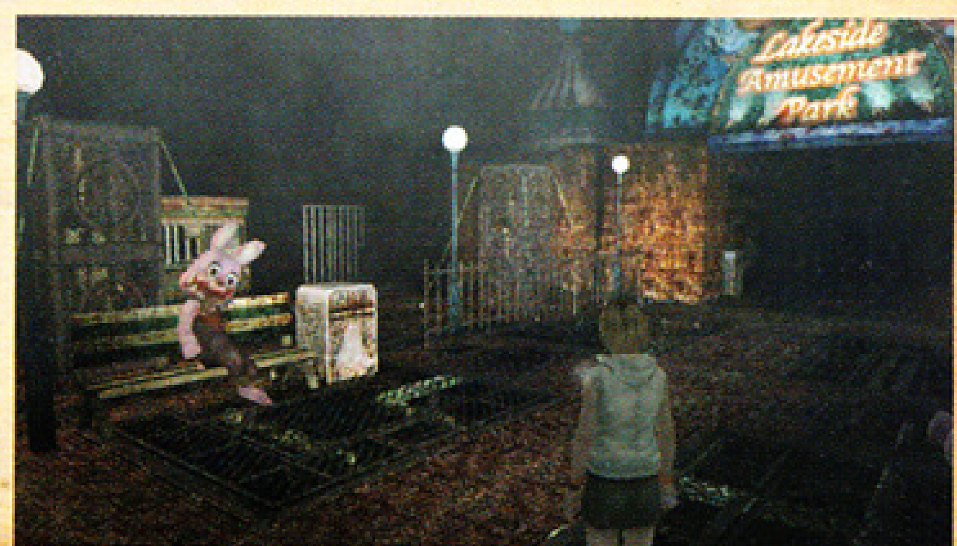
Silent Hill HD Collection

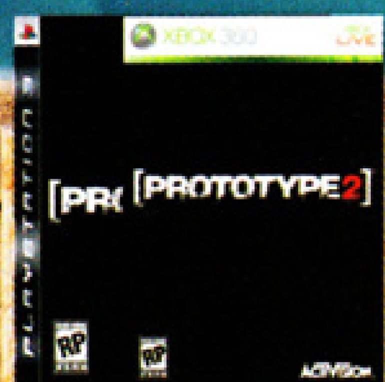
平台：PS3/Xbox360
发售日：3月预定 类型：动作
发行厂商：Konami

KONAMI最早公开说本作为PS3独占作品，但后来却又悄无声息地加入了360版。本作内容收入PS2时期所推出的《寂静岭2》和《寂静岭3》，并将其高画质化。

《寂静岭 HD合辑》确定对应奖杯和成就系统，画面分辨率将达到1080P，且模块部分将重新绘制。游戏将依PS3和360的性能追加新特效，并将采用MLAA反锯齿技术。

本作虽然不是由KONAMI亲自操刀进行高画质化，但外包厂商非常给力，就是Quantic Dream。或许这个名字你不是非常的熟悉，但说到他们的代表作你一定会知道，那就是PS3版的《暴雨（Heavy Rain）》。





虐杀原形2

Prototype 2

平台：PS3/Xbox360
发售日：4月24日 类型：动作
发行厂商：Activision Blizzard

《虐杀原形2》结合了1代的激烈砍杀，带领玩家继续体验各种变形武器攻击的快感。玩家将扮演这位全新被感染的主角James Hellar，施展各式各样无与伦比的动作，凭借爆炸性威力的生物武器与能力进行狩猎与杀戮，就为了要杀死第一代主角Alex Mercer。

游戏研发负责人Ken Rosman表示，他们知道粉丝已经迫不及待地想要玩到这款《虐杀原形2》，并且他非常想看到当玩家体验到这款游戏时的反应。在《虐杀原形2》中，当James从海外回到纽约时，由于病毒扩散的影响，使他失去了家人，也由于这个原因、在2代中受到病毒感染的Heller与前作主角充满着敌对意味。





龙族教义

Dragon's Dogma

平台：PS3/Xbox360
发售日：春季预定 类型：动作
发行厂商：Capcom

《龙族教义》是由小林裕幸（代表作：《恶魔猎人4》、《生化危机4》）与伊津野英昭（代表作：《恶魔猎人3》、《恶魔猎人4》）领军，采用CAPCOM自制游戏引擎MT Framework开发的原创动作游戏。



游戏以中古欧洲风格的世界为背景，采用高自由度的开放世界设计，细致生动地描绘出中古欧洲的景观。玩家将以被飞龙夺走心脏的战士身分，在广大世界中展开史诗般的壮大冒险。

游戏具备高度个性化的动作战斗与多样化的战斗技能。玩家可选择担任战士、法师，与其他3名NPC伙伴组成4人小队并肩作战，通过简易指令指挥全局。本作收录狮鹫、哥布林等熟悉的神话奇幻怪兽。



极度混乱

Max Anarchy

平台：PS3/Xbox360
发售日：7月预定 类型：动作
发行厂商：SEGA

由SEGA发行，白金工作室制作，由稻叶敦志担任制作人的《极度混乱》经过数次延期，目前预定为7月发售。

本作以雷欧和杰克两名角色为中心人物，以不同的视点和立场来描述故事。并且分别以光明势力和黑暗势力来区分双方立场。单人的故事模式为本作的主要模式之一。玩家要操作主角杰克探索荒废都市阿尔丹布拉。活动主要目的为解决都市中发生的各式各样事件。虽然是否承接任务为玩家的自由，不过要解开特定任务，故事才会继续进行。此外游戏中还准备了殊死战、求生战等多样的游玩模式，甚至还会收录类似球类运动的特殊模式。





女神异闻录4 终极深夜斗技场

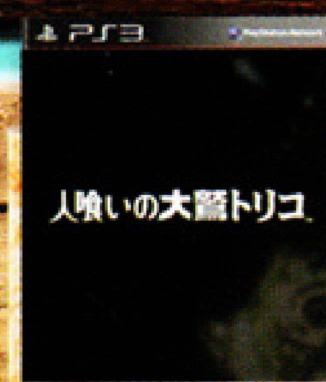
ペルソナ4ジアルティメット インマヨナカアリーナ

主机平台：PS3/Xbox360
发售日：夏季预定 类型：格斗
发行厂商：ATLUS

《女神异闻录4 终极深夜斗技场》为2008年推出的PS2角色扮演游戏《女神异闻录4》的衍生作品，故事背景接续4代结局之后2个月所发生的事件。将由曾经推出《罪恶工具》和《苍翼默示录》的Arc System Works和女神异闻录团队合作开发。

游戏操作将会以"方向＋4按钮"的方式操作，并且准备了简易输入模式、以及连打按钮就可以施展连段等等为了初学者设计的操作模式。另外，家用机版除了会收录街机模式以外，还会准备强调各个角色单独剧情的故事模式、和COM角色竞争得分的得分竞赛模式、以及和COM及其他玩家对战的VS 模式。此外还会收录通过PSN/ Xbox Live的在线对战模式，将可以通过网络和其他玩家进行对战。





食人的大鹫TRICO

The Last Guardian

平台：PS3
发售日：年内预定 类型：动作
发行厂商：SCEJ

《食人的大鹫TRICO》由一手打造出《ICO》与《旺达与巨像》等知名游戏的上田文人领军制作，以虚构奇幻世界的神秘古代遗迹为背景，叙述纯真少年与幻想巨兽之间的互动与羁绊。

《食人的大鹫TRICO》于 2010 年东京电玩展时宣布将于2011年圣诞节档期推出，但后来延期为未定。由于游戏开发进度显著落后，目前就有部分消息指出上田文人已经离开SCE，后来这一报道得到了证实，不过报道中并未刊出SCE的说明原文。另外，上田文人后来在自己的Twitter上表示承蒙来自各方的询问，不过游戏仍照常积极开发中，请大家不必担心。希望今年我们可以看到这款游戏的庐山真面目。





合金装备崛起 再复仇

Metal Gear Rising: Revengeance

平台：PS3/Xbox360
发售日：年内预定 类型：动作
发行厂商：Konami

KONAMI在12月10日举办的2011年电玩游戏大奖中，宣布本作名称正式定为《合金装备崛起 再复仇》。本作由曾开发《猎天使魔女》与《征服》的白金工作室担任开发，将充分发挥白金工作室擅长的华丽高速动作战斗风格。另外，在《合金装备4》中与雷电曾有过一番激烈交锋的不死身敌人Vamp也再次登场。

本作的延期也是很多玩家关心的问题，在去年的东京电玩展中，KONAMI监督小岛秀夫特别以《合金装备崛起》的男主角雷电头戴工地头盔的广告牌画面，来表达对玩家的歉意。在广告牌画面上，雷电向玩家行礼致歉，大意是说他们非常重视质量，要求作品能够达到质量第一。广告牌上同时写着2012年预定完成的字样。





东京丛林

Tokyo Jungle

平台：PS3
发售日：年内预定 类型：动作
发行厂商：SCEJ

《东京丛林》是一款以崩坏的东京为舞台的另类游戏，在空无一人的都市里，动物们为了繁衍生存下去而展开一场又一场的生存战斗。

人类为什么会消失在地球上呢？本作的故事模式，将从各种动物的视点来解开这个谜团。还有生存模式，玩家要选择一种动物，挑战生存年数。另外还可以上线参加网络排名，挑战其他玩家的纪录。

本作登场的动物五花八门，包括肉食、草食、鸟类、宠物、猛兽等等。然后可以游玩的动物会随着生存年数变长随着增加。随着不同的种族活用的特征也不同，例如运用小动物的体型逃跑，大型动物就可以用体型对抗猛兽，鸟类则可以飞等等。





电锯甜心

Lollipop Chainsaw

平台：PS3/Xbox360
发售日：年内预定 类型：动作
发行厂商：角川Games

《电锯甜心》由曾经手《杀手7》、《末路英雄》、《暗影罪罚》等特色游戏的Grasshopper Manufacture制作人须田刚一领军制作，是款融合了青春洋溢的可爱拉拉队美少女与血腥残暴的可怕僵尸这两种截然不同风格要素于一身的独特动作游戏。

游戏中玩家将扮演就读San Romero高中的金发美少女朱丽叶·史塔林。她不但是高中拉拉队的风云人物，而且还是僵尸猎人家族的次女。故事叙述当朱丽叶准备迎接18岁生日的那一天，突然全校师生都化为僵尸来袭，她于是释放潜藏于体内的僵尸猎人之力，拿起电锯，以拉拉队服装扮，展开扫荡僵尸之战。





VR战士5 最终对决

Virtua Fighter 5 Final Showdown

平台：PS3/Xbox360
发售日：年内预定 类型：格斗
发行厂商：SEGA

SEGA公开，将于2012年推出《VR战士》系列新作《VR战士5 最终对决》的Xbox360/PS3家用机版，预定在Xbox LIVE及PSN放出下载。

《VR战士5 最终对决》有别于2007年推出的《VR战士5》，是款可以不用放进《VR战士5》就可以单独执行的更新版本独立游戏。将会收录全新模式、格斗场地以及角色道具，并同样收录了于街机版登场的两名新角色尚红条和鹰岚。家用机版将对应在线对战模式，官方强调将提供几乎无延迟的在线对战。虽然并无锦标赛模式以及观战模式，但收录了排行榜以及和敌人军团战斗的单人模式。





死或生5

Dead or Alive 5

平台：PS3/Xbox360
发售日：年内预定 类型：格斗
发行厂商：TECMO KOEI Games

2011年9月14日，TECMO KOEI Games旗下Team NINJA团队领导早矢仕洋介在东京涩谷举办的Team NINJA Night 2011媒体晚宴上，正式宣布3D对战格斗游戏《死或生5》的制作消息，预定2012年推出。

会中早矢仕洋介在现场播出全球首度曝光的概念对战影片。影片以东京街头为舞台，展示玩家熟悉的隼龙与疾风的对战。画面质感与开发中的《忍者外传3》非常相似。场景的变化性与互动性超越先前系列作品，对战中角色的行动与场景的状态会相互影响。每场战斗结束后场地也会跟着转移。另外，游戏中也加入大幅强化的必杀技演出，以及以魄力十足的强力招式KO对手的终结技。





生化危机编年史 HD精选辑

バイオハザード クロニクルズ HDセレクション

平台：PS3
发售日：年内预定 类型：射击
发行厂商：CAPCOM

CAPCOM于东京召开的生化危机15周年纪念发表会中，发表了将会于PS3平台推出《生化危机编年史 HD精选辑》。

本作将会收录曾在Wii上登场的射击游戏《生化危机 安布雷拉编年史》以及《生化危机 黑暗编年史》这两款作品，并且HD高画质化之后同捆发售。《生化危机编年史 HD精选辑》会对应PlayStation Move，较之Wii版将会有更精确和灵敏的瞄准操作。

本作目前仅发布会推出PS3版，但因为发售日还未确定，在这么长的时间里说不定有可能还会公开跨平台的消息，只不过360的KINECT要如何适应这样的一款游戏还有待商榷，希望360的玩家也能够不错过这样的一款好游戏。





横行霸道5

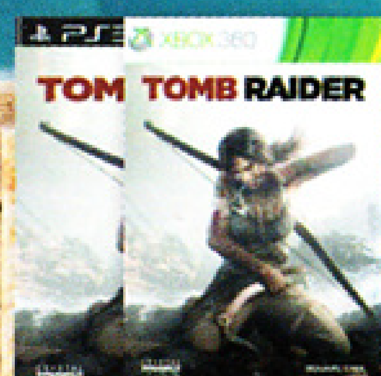
Grand Theft Auto V

平台：PS3/Xbox360
发售日：夏季预定 类型：动作
发行厂商：Rockstar Games

Rockstar Games于美国当地时间11月2日在官方网站正式放出《横行霸道5》的首个宣传影片。从公布的宣传影片中，可以确认《横行霸道5》的冒险舞台将包含以洛杉矶为蓝本的Los Santos，更细致鲜活地呈现出熙攘的都会百态，可探索的区域延伸至远离市中心的荒野与农田，还出现直升机、战斗机与喷射客机等交通工具。

有消息指出《横行霸道5》的舞台将是包含洛桑托斯、圣菲罗（San Fierro，以旧金山为蓝本）与拉斯凡图拉斯（Las Venturas，以拉斯韦加斯为蓝本）在内的圣安地列斯（San Andreas）地区，与先前最受欢迎的系列作品《横行霸道 圣安地列斯》相同。





古墓丽影新作

Tomb Raider

平台：PS3/Xbox360
发售日：秋季预定 类型：冒险
发行厂商：Square Enix



《古墓丽影》新作中的劳拉年龄设定为21岁，此作被视为《古墓丽影》品牌的全新出发。在新作中，将会采用动态捕捉技术呈现角色的动作，也将会呈现逼真、面临死亡挑战的画面，包括有疯狂的男子持武器刺向劳拉胸口的紧张场面，或是巨大的石头即将掉下来的惊险情节。

虽然研发团队尚未公开游戏中使用武器的细节，但在设计图上出现了弓箭、霰弹枪、手枪等武器，研发团队表示，在攻击方面将采用自由瞄准系统。另外本作设计了成长系统，劳拉的技能与运动能力将会进化，原本有些地图的区域因为能力或工具不足而不能前往，随着劳拉学会特定的技能、取得特定的装备，就可以继续探索了。



光环4

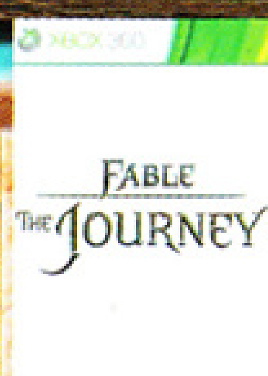
Halo 4

平台：Xbox360
发售日：下半年预定 类型：射击
发行厂商：Microsoft



在2011年微软的E3展前记者会最后，玩家熟悉的士官长再度现身，微软以预告片形式公开了《光环4》，并宣布游戏将于2012年年底问世。

宣传影片中，士官长被Cortana唤醒，发现他身处于宇宙飞船的残骸中，新的故事便由此展开。当初《光环3》推出时，因为主体故事已经完结，于是该作被看做是系列的终结。根据微软互动娱乐事业群总裁Don Mattrick的说法，对于微软而言，《光环4》是新的三部曲的开始，将会有大量的《光环》内容持续发展。



神鬼寓言 旅程

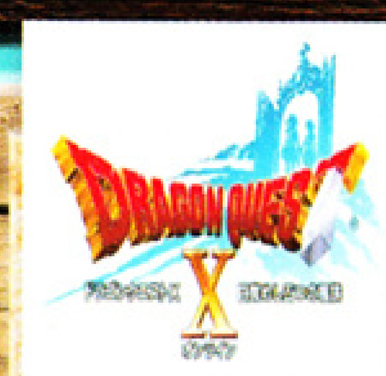
Fable：The Journey

平台：Xbox360
发售日：年内预定 类型：角色扮演
发行厂商：Microsoft

拥有高自由度的美式风格角色扮演游戏《神鬼寓言》系列，已经确定将推出新作《神鬼寓言旅程》。《神鬼寓言 旅程》将以《神鬼寓言3》5年后的世界作为背景，当英雄不再诞生的时候，本作的主角就得被创造出来，继续一段充满奇幻色彩的旅程。



该作同时也将支持Kinect进行游戏，以第一人称进行的主角视点中，玩家除了可驾驭马匹之外、也可运用不同的手势发动各种魔法进行攻击。该系列一向以高自由度著称，本次加入了体感操作，其真实度也大为提高，非常令人期待。



勇者斗恶龙10

Dragon Quest X

平台：Wii
发售日：年内预定 类型：在线角色扮演
发行厂商：Square Enix

《勇者斗恶龙10》是《勇者斗恶龙》系列正统最新作，也是系列首款在线化作品，玩家将扮演居住于5个大陆的5个种族，在亚斯特尔提雅世界展开冒险。



玩家可以自由设定游玩角色的种族、体型、发型等参数，身上的装备也会真实反应在画面上。除了种族之外，玩家还可以选择系列熟悉的职业，与其他伙伴并肩作战。

除了5个种族之外，其实在亚斯特尔提雅世界还存在着第6个种族人类以及人类居住的大陆连达西亚，不过该大陆被大魔王所封印。游戏中玩家的目的，就是要扮演5个种族的冒险者，为了夺回连达西亚大陆、让自己恢复成原本的人类姿态而展开冒险。



NEW LOVE PLUS

NEWラブプラス

平台：3DS
发售日：2月14日 类型：恋爱
发行厂商：KONAMI

《NEW LOVE PLUS》是继前作《LOVE PLUS +》之后推出的全新制作作品，不同于前作是以加强版推出，本次则是将重新制作所有游戏内容。



游戏中角色的模块将重新制作，女朋友们将会呈现更加精细可爱的动作。随着平台转移至N3DS，画面表现也大幅提升，能展现出的情感表现也更加丰富。另外也活用N3DS的陀螺仪传感器，将N3DS的画面完全以玩家视角来操作。简单的说就是把N3DS当成摄影机，移动主机本体就可以从各种角度来观看女朋友。

本作原先预定于12月8日发售，但后来延期至2012年2月14日。制作人内田明理发表的声明中表示，希望本作可以带给玩家们一个最棒的2012年情人节。



剧场节拍 最终幻想

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

平台：3DS
发售日：2月16日 类型：音乐
发行厂商：SQUARE ENIX

《剧场节拍 最终幻想》是由SQUARE ENIX制作，以经典角色扮演游戏《最终幻想》系列游戏配乐为主题，也是系列首款音乐节奏类型的游戏。



游戏网罗来自系列本传第1到13代的人气乐曲，包括贯穿全系列大家熟悉的主旋律，《最终幻想5》的"大桥上的死斗"，《最终幻想7》的"片翼天使"等，都是耳熟能详的名曲。

游戏采用Q版人物，玩家将从来自系列本传的主角中选择4人，组成小队来挑战游戏。首先决定要挑战的作品，接着则是选择要挑战的关卡类型，分别有着不同的系统与玩法。顺利过关的话就能取得经验值让角色成长，之外还可以取得乐曲与影片等内容，具备丰富的角色扮演与收集要素。



铁拳3D 精华版

Tekken 3D Prime Edition

平台：3DS
发售日：2月16日 类型：格斗
发行厂商：NBGI

本作内容以《铁拳TT 2》为基础，收入完整历代角色和战斗场地。游戏将充分活用N3DS大幅提升的3D绘图效能与特有的裸视3D立体显示，进一步强化临场感。



游戏提供触控热键功能，可从招式表中选择4种招式登记到下屏幕的4个触控热键上，只要单指点击就能施展，即使是新手也能轻松施展爽快的连续技。L/R钮提供位移功能，只要按住L/R钮不放再按下A/B/X/Y钮，就可以对应触控热键输入，手指不用离开按钮也能运用热键。

游戏采用 2GB 大量卡带，除了游戏之外，还同时收录《铁拳》系列首部改编3D CG长篇动画电影《铁拳 血之复仇》的完整版，让玩家同时享受游戏与电影的双重3D乐趣。



合金装备 食蛇者3D

METAL GEAR SOLID Snake Eater 3D

平台：3DS
发售日：3月8日 类型：动作
发行厂商：KONAMI

由KONAMI发行，小岛秀夫工作室制作的N3DS版《合金装备 食蛇者3D》是以曾在PS2上推出的《合金装备3 食蛇者》为基础的移植作品。故事描述Naked Snake被人们称为BIG BOSS之前的经历，可以说是描写MGS系列原点的一款作品。



《合金装备 食蛇者3D》将会新增使用下屏幕的“地图确认”及“装备变更”功能。还有利用 N3DS 摄影镜头拍照，反应在Snake身上的“原创迷彩”。还有利用陀螺仪机能游玩的场景等等，将活用N3DS众多独特机能来进行游戏。



真三国无双 VS

Dynasty Warriors VS

平台：3DS
发售日：3月15日 类型：动作
发行厂商：TECMO KOEI

《真三国无双 VS》是以《三国志》的世界为舞台、扮演三国英杰展开以一敌多爽快战斗的《真三国无双》系列最新作。承袭原有的一骑当千爽快感，融合能享受多人游玩乐趣的对战系统，让玩家体验刀剑对决的紧张感与朋友间联机对战等崭新游玩感受。



游戏活用N3DS特有的裸视3D立体显示功能提升画面临场感。导入以武将同伴的攻防与据点的争夺为主的新系统，以直观操作连续攻击一决胜负的新动作等，让战斗更为火热的丰富新要素，通过联机最多可4人同乐，同时预定提供下载内容与战历交换等活用联机功能的要素。



新光神话 帕尔提娜之镜

Kid Icarus: Uprising

平台：3DS
发售日：3月22日 类型：动作
发行厂商：任天堂

《新光神话 帕尔提娜之镜》是1986年12月在FC磁盘系统推出的动作游戏《光之神话 帕尔提娜之镜》相隔25年后再度复出的系列最新作。故事描写一个神与人类共同生活的时代，天使岛由光之女神巴尔提那和暗之女神梅杜莎共同统治。由于梅杜莎对待人类过于严苛，巴尔提那将梅杜莎变成丑陋的女妖并放逐到冥界。为了报复巴尔提那，梅杜莎与冥界的魔物们向天使岛发动攻击，夺走了三件神器。为了拯救天使岛，亲卫队长彼特踏上了旅程。



游戏中，天使彼特拥有各种种类的武器，如：爪子、弓箭等等。随着剧情发展，有各种不同场景的战斗，如天空战、地上战等等，富有爽快感的战斗，给人一种崭新的感受。



王国之心3D

Kingdom Hearts 3D

平台：3DS
发售日：3月预定 类型：角色扮演
发行厂商：SQUARE ENIX

《王国之心3D》收录了系列首创操作双主角的索拉和利库的系统，两人将会身着全新服装参加键刃大师资格考试。而资格考试内容则是要解放因睡梦而封闭"的世界。睡梦的世界之中充斥着被称为梦魇的黑暗存在阻挡在索拉和面前。

本作的特色之一就是加入了主角的援护伙伴精灵，在打倒一部分的梦魇之后，就可以得到新的精灵伙伴，索拉可以直接和伙伴合作，进行物理的连携。而利克则是将精灵的力量寄宿在自己身上强化能力。

本作的登场角色除了经典老班底的米奇、唐老鸭、高飞三人组之外，还会收录全新的迪斯尼及SQUARE ENIX的角色和世界，如《钟楼怪人》、《木偶奇遇记》、《美丽新世界》等。





火炎纹章 觉醒

Fire Emblem

平台：3DS
发售日：4月19日 类型：策略模拟
发行厂商：任天堂

任天堂于12月27日在在线直播发表会“Nintendo Direct”中宣布，将会于2012年4月19日推出知名战略模拟角色扮演游戏《火炎纹章》系列新作《火炎纹章 觉醒》。

在新作《火炎纹章 觉醒》之中，除了加入了和伙伴两人协力战斗的要素之外，还会收录历代作品之中广受好评的系统。除了加入了《火炎纹章 外传》的自由地图系统之外，《火炎纹章 晓之女神》中的技能系统也会登场，可以说是广泛采纳各作优点的集大成之作。

N3DS版《火炎纹章 觉醒》预定2012年4月19日推出，价格未定。





动物之森

Animal Crossing

平台：3DS
发售日：年内预定 类型：养成
发行厂商：任天堂

任天堂于2011年9月13日中午举办的“Nintendo 3DS Conference 2011”媒体发表会中公开了N3DS版《动物之森》的游戏内容以及部分截图。



《动物之森》系列的最大特色，就是玩家将要化身为一个虚拟村民，并享受自由自在打造村庄的乐趣。另外玩家的服装分为上、下半身，并且可以自由换穿，可以享受更多的搭配乐趣。此外玩家住处的装潢，家具的配置等等都追加了许多全新要素。还有追加了在海中玩水的要素。当然对应了擦肩通信，可以和其他村子里的玩家互动并且具备了各种连动要素。

N3DS版《动物之森》的发售时期尚未公开，但基本是预定在2012年内发售。



雷顿教授VS逆转裁判

レイトン教授VS逆转裁判

平台：3DS
发售日期：年内预定 类型：冒险
发行厂商：LEVEL-5 / CAPCOM

《雷顿教授VS逆转裁判》是LEVEL-5与CAPCOM共同制作的新计划，结合《雷顿教授》与《逆转裁判》两大畅销系列题材，由《逆转裁判》系列之父巧舟担任编剧，雷顿与成步堂两大推理奇才将于异世界展开梦幻争锋。



游戏以现实与幻想交错的异世界中世纪都市迷宫市为舞台。传说这是个魔女与魔法真实存在的神秘城镇。在这个充满着魔法等幻想色彩的城镇中，将遭遇到许多不可能的事件。支配这个城镇的，是终极的犯罪者说书人，他的笔所编织的故事将成为现实，决定了未来的走向。迷失到这个异世界的雷顿教授与成步堂龙一，将遭遇前所未有的挑战。



路易的鬼屋2

Luigi's Mansion 2

平台：3DS
发售日：年内预定 类型：动作
发行厂商：任天堂

任天堂于2011年的E3 展中举办的记者会上宣布，将推出3DS版《路易的鬼屋 2》。初代的《路易的鬼屋》是于2001年首次推出NGC版，由马里奥的弟弟路易初次担任主角的动作冒险游戏。故事叙述以往如影子般跟在马里奥后面的路易，这次为了寻找失踪的哥哥，而压抑着恐惧的心情进入气息诡异的巨大鬼屋中，使用吸鬼器展开降妖伏魔的寻兄冒险。



而目前正在制作中的《路易的鬼屋 2》也将与前作相同，扮演路易的玩家必须运用吸鬼器在鬼屋中展开冒险，而除了鬼屋之外也有其他像是遗迹之类的舞台可进行游戏。

N3DS《路易吉鬼屋 2》预定将在2012年内推出，价格未定。



纸片马里奥3D

Paper Mario 3D

平台：3DS
发售日：年内预定 类型：角色扮演
发行厂商：任天堂

任天堂在2011年的E3展上公开了由任天堂制作、以独特纸片角色设定巧思为诉求的3DS新作《纸片马里奥3D》。

《纸片马里奥》系列结合特有的纸片角色设定，当初推出时，不管是马里奥、路易或者是耀西等，都是由一片薄薄的纸构成，玩家在游戏中将面对许多关卡，要发挥纸片特性才能顺利通过。此次《纸片马里奥3D》游戏将跃入3D的世界，带给玩家更多关卡的挑战乐趣。

目前任天堂尚未公开3DS版《纸片马里奥3D》的上市日期与售价等相关细节。







DQM 特瑞的仙境3D

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D

平台：3DS
发售日：年内预定 类型：角色扮演
发行厂商：SQUARE ENIX



本作是以1998年9月推出的系列初代作品为基础，针对N3DS全新重制的作品，相较于PS复刻版，本作收录包括最新作品在内超过500种怪兽，展开魄力十足的3D怪兽大战。

老玩家对这款作品一定非常有感情，因为本作开创了怪兽篇这一全新系列，游戏性之高令人称道。玩家扮演少年时代的特瑞，前往神秘的大树之国，勇闯不断变化的迷宫，收服怪兽成为伙伴。这次可以组成最多4只怪兽的小队，让伙伴怪兽通过战斗取得技能点数来学习各自的独特技能。怪物队友还包括单一画面没办法完全容纳的超巨大怪兽在内，可想而知战斗过程将无比激烈。另外由于这次是全新重制，所以地图方面有很大的变化，面积更为广阔。



战国无双3 Z Special

战国无双3 Z Special

平台：PSP
发售日：2月16日 类型：动作
发行厂商：TECMO KOEI

《战国无双 3 Z Special》是以2011年2月推出的PS3版《战国无双3 Z》为基础、追加原创新要素所构成，结合了《战国无双 3》与《猛将传》的内容，新增AdHoc模式联机2人合作游玩与4人对战游玩。

游戏中玩家可以通过联机2人合作游玩无双演武或仿真演武模式，一同体验故事乐趣或合作挑战高难度关卡。实力考验模式中则是追加3种通过联机4人对战游玩的特殊规则。游戏推出后预定放出各武将以往系列作的服装造型等下载内容。另外，如果手边有PS3版《战国无双3 Z》的存盘，可输入PSP记忆卡中直接开启所有角色。







英雄传说 双星闪耀
Tales of The Heroes Twin Brave

主机平台：PSP
发售日：2月23日 类型：动作
发行厂商：NBGI

《英雄传说 双星闪耀》是《传说》系列角色共同演出的动作游戏，以两人为一组，面对接连登场的敌人，感受充满爽快感的攻击。

在游戏中将有多位《传说》系列历代角色登场，在无数的敌人包围中，玩家将感受热血动作游戏的魅力，与伙伴间的羁绊，进而展现充满热力的战斗。



本作的故事模式中，将会以各个角色为中心准备30篇新故事。在重要的场景中将会插入CG影片。并且将展开和原作不同的原创剧情。而跨作品参战的角色们也将会发展出新的人际关系，一同合作甚至对立战斗。



光明之刃
Shining Blade

平台：PSP
发售日：3月15日 类型：角色扮演
发行厂商：SEGA

SEGA制作，预定3月15日推出的PSP角色扮演游戏《光明之刃》是继《光明之泪》、《光明之风》与《光明之心》之后再度推出的《光明》系列最新作，以遭受龙人帝国侵略的奇幻世界为背景，龙人帝国从大地夺走精灵之力，并打算使其盟主黑龙复活，将世界笼罩在一片混沌之中。世界各地中到处充斥着暴走的巨龙，以及各地都卷起了一阵又一阵的天地异变。



而向世界危机奋起宣战的就是驱使着灵刃，可以把灵力变成刀刃和敌人一战，拥有特殊能力的灵刃使们。主角们集结了从帝国的魔掌逃出的人们准备进行反攻。为了将被夺走的世界取回，将被污染的大地取回精灵之力，寻找传说中可以咏唱玛那之歌的歌姬。



黑豹2 如龙 阿修罗篇
クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗编

平台：PSP
发售日：3月22日 类型：冒险
发行厂商：SEGA

《黑豹2 如龙 阿修罗篇》是2010年9月推出的《黑豹 如龙新章》的续篇新作，故事设定在前作1年后，叙述称霸地下格斗界的火爆少年右京龙也结束美国的流浪旅程回到熟悉的日本，面对来自大阪苍天堀地下格斗集团阿修罗的挑战。

游戏承袭前作的地下格斗与街头斗殴的玩法，并加入能自由呼唤同伴结伴一起逛神室町，一同面对流氓混混找碴干架的伙伴，以及与伙伴共同施展的双人协力招式。战斗时街头场景将会因为干架过程而遭到破坏发生变化，像是贩卖机被迫换而漏电，或是墙壁被打出大洞等。而当斗殴场面太火热时，被激动的旁观群众还将会插手给予帮助。





机动战士高达 AGE
机动战士ガンダムAGE

平台：PSP
发售日：夏季预定 类型：角色扮演
发行厂商：NBGI

NAMCO BANDAI Games公开将于2012年夏季推出PSP版角色扮演游戏《机动战士高达 AGE》。本作为高达系列TV动画的最新作《机动战士高达 AGE》同名改编，以重现原作动画要旨，绵延100年跨越祖孙3代的战斗为主题来制作。玩家将要随着被称为救世主的高达以及主角菲利特祖孙三代来开创命运。

本作主要分为两种游戏模式，平常要扮演主角在殖民地或是战舰等等地图，操作主角一边和NPC对话一边进行故事。还有在进行故事后，就会发生各式各样的任务，在任务中玩家将会搭乘MS，展开充满动作性的战斗场景。随着故事进展也会有改造、定制自己的MS的部分。





噬神者2
God Eater 2

平台：PSP
发售日：年内预定 类型：动作
发行厂商：NBGI

《噬神者2》是以前作结束后三年的世界作为舞台，玩家将扮演隶属于特殊部队BLOOD的噬神战士，对抗袭来的狂暴神灵。

在新作中，身为新世代噬神战士的主角将可以使用全新的武器BOOST HAMMER以及CHARGE SPEAR。重击武器BOOST HAMMER拥有可以多段变形的前端，看似笨重的它甚至可以进行高速的动作。而CHARGE SPEAR也同样是可变型的武器，可以让武器伸长后直线攻击对手的致命点。



游戏中增加了契约系统，让在进行同样任务的玩家或者NPC能够共享HP或者OP。此外，还有以独立故事作为特色的联机模式，在这个模式中将有独特的任务、新的舞台及狂暴神灵。

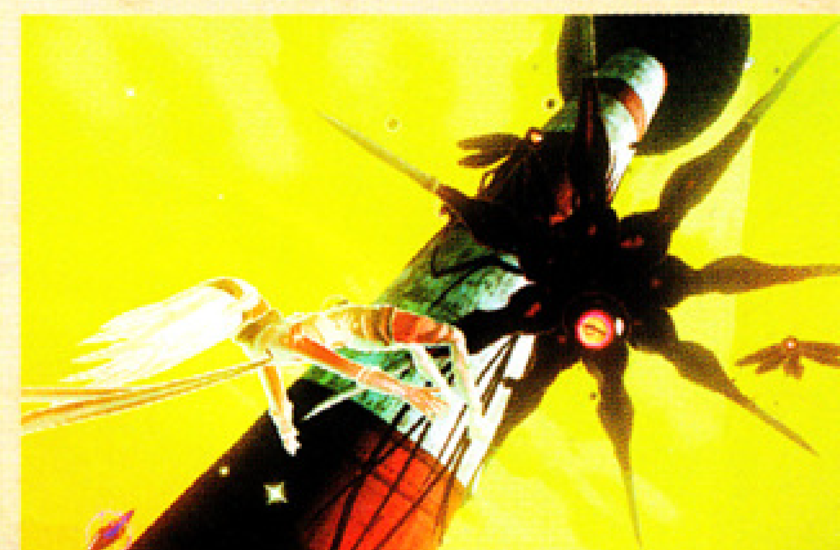


重力眩晕
Gravity Rush

平台：PSV
发售日：2月9日 类型：动作
发行厂商：SCE

《重力眩晕》由外山圭一郎担任制作人。以少女“葛拉毕缇·琪顿为主角，失去记忆的她遇见了具有猫的形体的神秘生命体“达斯提”。少女琪顿经由黑猫达斯提获得了操纵重力的力量，虽然身处在陌生的城市中，但还是为了解决居民们的烦恼而四处奔波。

游戏中以重力为主题，玩家将要使用解放重力和对准目标符号，在地图中展开360度不设重力限制的探索和冒险。并且画面风格有如漫画一般，在事件发生时也会以漫画一格一格的方式来呈现，玩家要在触控屏幕上滑动，一张一张的翻页观看事件。本作目前已经公布将发售中文版，国内的玩家届时可以深入体验这款充满异想色彩的游戏了。



墨鬼



SUMIONI

平台：PSV
发售日：2月9日 类型：动作
发行厂商：ACQUIRE

《墨鬼》的舞台背景是构筑在架空的日本平安时代，被善良的墨水师召唤出来的主角墨鬼，将出战对于世界造成威胁的邪恶墨水师与邪神。在一般的横向滚动条动作游戏之上，加入了PS Vita的触控游戏特性，水墨画风格的美术设定也是该作的一大特色。

在战斗画面中将有古绘卷风格的敌方武士袭来，墨鬼除了可以运用刀作为一般攻击外，最重要的就是可以运用笔的技巧来展现各种特殊招式。



使用触控操作会消耗墨水的存量，而墨水也会随着时间的经过而自动回复。笔的招式又分为四种，包括：道笔、自然笔、水笔和召唤笔，它们的功能各不相同，将带给你未知的体验。

VR网球4

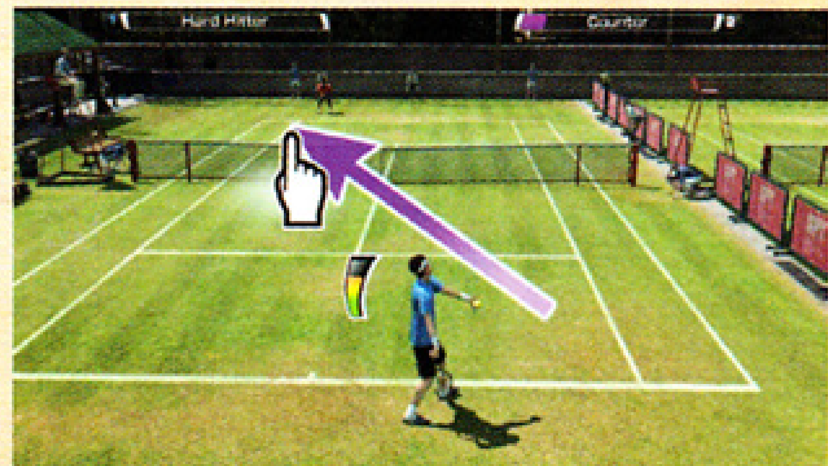


Virtua Tennis 4: World Tour Edition

平台：PSV
发售日：2月22日 类型：运动
发行厂商：SEGA

PS Vita版的《VR网球4》收录有众多的顶尖职业球员，其中包括Roger Federer、Caroline Wozniacki、Rafael Nadal、Andy Murray、Juan Martin del Potro、Maria Sharapova、Andy Roddick、Venus Williams与Ana Ivanovic。

PS Vita 版本将与先前发售的PS3版相当接近，你可以创造一名人物开启他的职业生涯，参加各种锦标赛与测验来磨练自己的技术。玩家可以通过轻触面版来操控球员跑到指定的位置，并划出你想将球打向何处，通过两只手指的滑动还能增强击球的力道。当然，还有特别以PS Vita特性所新增的各个要素。



游戏还支持单机两人对打，只要将PS Vita主机平放，就能以触控面板的方式让两人面对面的比赛。

忍者外传Σ PLUS

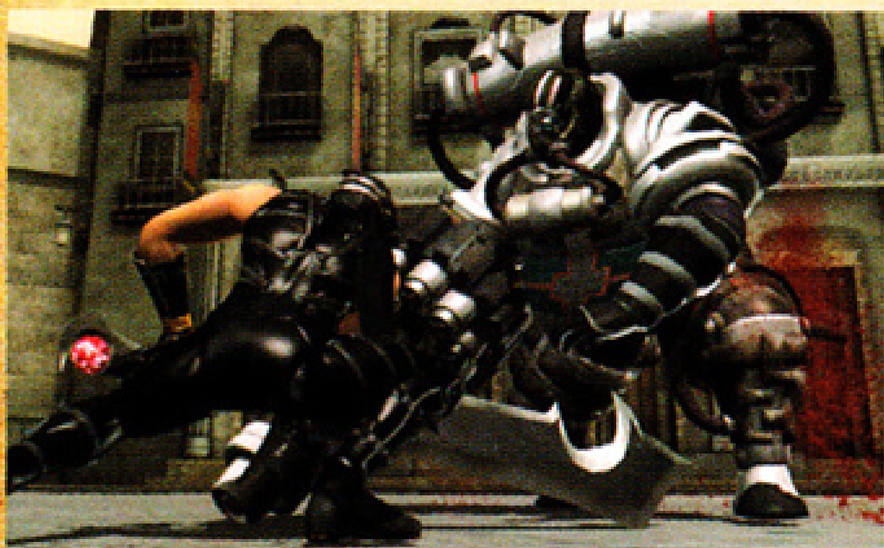


Ninja Gaiden Sigma Plus

平台：PSV
发售日：2月23日 类型：动作
发行厂商：TECMO KOEI

《忍者外传 Σ PLUS》是2007年6月推出的PS3《忍者外传 Σ》的PS Vita移植版，除了完整收录PS3版经过翻新重制的内容之外，同时追加新难度、新操作与新模式等原创新要素。

游戏针对不擅长动作游戏的玩家添增新难度"英雄模式"，在此模式下隼龙如果体力减低至濒死状态时，就会启动自动防御或自动闪避，还能无限制发动忍法，让玩家不用分心于防御或闪躲，集中精神享受攻击的乐趣，即使是初次游玩的玩家也能一路挺进到结局。游戏配合PS Vita硬件特性，追加触控与动态感测等PS Vita特有操作，在发动忍法时，可以通过背面触控来强化忍法威力，射箭时可以使用动态感测来瞄准。



机动战士高达SEED 激斗命运



机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY

平台：PSV
发售日：春季预定 类型：动作
发行厂商：NBGI

《机动战士高达SEED 激斗命运》为曾在PSP上推出一系列作品的《高达激斗》系列最新游戏，将承袭系列的基础系统要素，画面表现将符合次世代掌机的水平来制作，呈现比PSP系列更加精细生动的机体模块。

本作支持Ad-Hoc模式来通信协力、对战游玩。玩家可以双人协力过关、或是4人对战。游戏还收录了"指令事件"和网络的玩家联机的要素，可以互相分享成果并且获得奖励。



在游戏中，玩家将可以化身为《机动战士高达SEED》以及《机动战士高达SEED DESTINY》两个时代之中的一个驾驶员，自行决定参战的阵营和作出各种抉择，来体验SEED系列的战争。

Wii U



Wii U

任天堂最新家用主机
发售日：年内预定
产品特性：触摸平板控制器

Wii U是任天堂预备2012年发售的游戏主机。其采用最新技术，全面兼容wii周边，可向下兼容wii游戏。游戏主机的创新之处在于采用了先进的控制器，控制器与游戏机有很强的互动性。任天堂表示，作为Wii游戏机的下一代产品，Wii U将支持高清视频，并配备触控屏手柄。这款手柄可以探测动作，并且实现互动。

主机尺寸：高46毫米×宽172毫米×长268.5毫米。

控制器：带6.2英寸16:9的触控屏幕，双摇杆，正面4个功能键ABXY，SELECT、START和HOME键，肩部按键包括L、R、LZ、RZ四个按键，带摄像头，内置陀螺仪、加速度感应器、震动、麦克风、喇叭、感应部分，触控笔可插入手柄内。其他控制器：Wii控制器全兼容，包括Wii双截棍手柄（包括Wii Motion Plus）、经典手柄、经典手柄PRO、平衡板。

媒体：使用新的12厘米高密度光盘，Wii的12厘米光碟可以读取。

画面输出：分辨率支持1080p、1080i、720p、480p、480i。











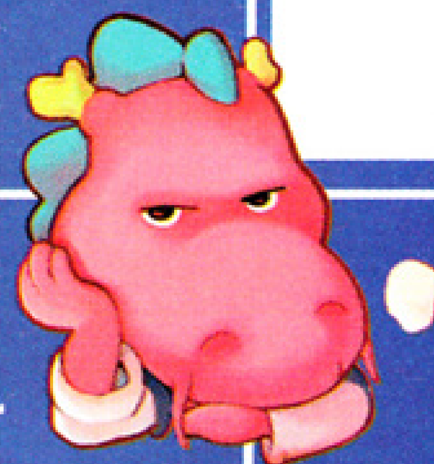
电子游戏软件

GAME SOFTWARE

封面图：《灵魂能力5》角色亚尔戈（Algol）

2012年 2月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

SPECIAL 特别策划 EDITTED

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　编：黄昌星

编辑部

主　编：乔　沛
编　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：一　辉
美术总监：罗天泽
美术编辑：孙　建

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472178
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472180
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 317

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



根据华尔街日报的报道，SCE不打算在今年的E3上公布新一代的主机。平井一夫还提到，PS3将是一款具有10年生命周期的产品，他觉得并没有理由急于用一款新的系统替换它。不过据多方消息显示，SCE的确已经进入了PS4的初期开发阶段。

EVENT 国内专讯 SCET发表台北电玩展详情，展场主打格斗牌

本刊讯　台湾索尼电脑娱乐（SCET）宣布，将参加2月2日（四）至6日在世贸南港展览馆为期5天的“2012年台北国际电玩展”，是连续第5年以全场最大规模参展。现场将提供上百款PS3与PS Vita游戏试玩，多款未发售游戏抢先亮相，邀请多位日本游戏制作人访台以及台日格斗神人登台互动，还有多位甜美可爱的PlayStation Girl陪玩。

2月2日上午将由SCE亚洲区总裁安田哲彦与知名艺人安心亚一齐揭开PlayStation台北国际电玩展的序幕。首发登场的活动为PS3角色扮演游戏《最终幻想XIII-2》中英文合版的舞台活动暨签名会，由SQUARE ENIX执行干部桥本真司带领《最终幻想XIII-2》制作团队联袂出席，玩家只要带着中英文合版游戏封面，就有机会参加舞台活动结束后的签名会，名额限50名。

在2月4日的两场格斗游戏舞台活动中，SCET将邀请台湾格斗界神人“Gamer Bee（小向）”与日本格斗界名人“マゴ（MAGO）”来场中日交锋的表演赛，玩家可以一起来为台湾选手加油！《街头霸王X铁拳》的制作人小野义德也首次与《铁拳》制作人原田胜弘在台同时亮相！并且在舞台活动结束后会举办两位制作人的联合签名会，凡现场排队前50名的玩家即可参加。凡是于现场预购PS3《街头霸王X铁拳》中英文合版的玩家，将可获得预约特典小海报与参加签名会。

SCET表示，为了造福想参加本届台北国际电玩展的广大玩家，将于1月20日至29日举办门票赠送活动，抽出幸运玩家赠送台北国际电玩展门票一张，详细活动办法可参照官方网站公告。







【PlayStaiton 台北国际电玩展活动信息】

2月2日（四）	2月4日（六）
10:30～11:00 PlayStation 开幕式活动 SCE Asia 总裁安田哲彦 嘉宾：艺人安心亚	10:30～11:00 PSV《Ultimate Marvel vs. Capcom 3》表演赛 台湾 Gamer Bee 对日本マゴ（MAGO） 11:00～11:30 PSV《Ultimate Marvel vs. Capcom 3》舞台 制作人新妻良太
13:30～14:00 PS3《最终幻想 XIII-2》舞台&签名会 SQUARE ENIX 执行干部 桥本真司 《最终幻想 XIII-2》制作团队	13:00～13:30 PS3《街霸 X 铁拳》表演赛 台湾 Gamer Bee 对日本マゴ（MAGO） 13:30～14:30 PS3《街霸 X 铁拳》Cosplay Show&签名会 制作人小野义德 《铁拳》制作人原田胜弘
另注：2月3、5、6日3天将由PlayStation Girls 带来 PS Vita 的游戏介绍舞台活动	15:30～16:00 PSV《忍道 2 散华》舞台 制作人渡边一弘



EVENT 日本专讯 PS全平台产品年底销售650万台

本刊讯　索尼电脑娱乐（SCE）于1月10日发表，在2011年的年末商战档期，PlayStation全平台包含PS3、PS Vita、PSP与PS2的全球主机实际销售台数达到650万台，其中PS Vita则是在推出约3周后达成累计销售50万台的成绩。

本次年末商战档期的统计其间分别为：●日本：2011年11月21日至2012年1月5日。●北美：2011年11月21日至2011年12月31日。●欧洲：2011年11月18日至2011年12月31日。

PS Vita在日本创下PS全平台历来最多的24款首发游戏阵容，包括《真三国无双NEXT》、《大众高尔夫6》等，目前日本市场包含SCE本家与第三方在内，共有70款以上的PS Vita专用游戏正在开发。

PS3在年末商战档期共卖出390万台，顺利朝向2011年度的1500万台销售目标迈进。PS Move动态控制器卖出170万套。推出已11年的PS2以东欧、中近东、南美、东南亚等新市国家为中心维持稳定销售，在年末商战档期卖出超过50万台。PSP在年末商战档期卖出160万台，除了原有的PSP-3000型之外，2011年11月还在欧洲推出省略无线网络功能的PSP-E1000型。

本次年末商战档期PS各平台的销售量分别为：●PS Vita：50万台（日本、台湾、香港）●PS3：390万台（全球）●PS Move动态控制器：170万套（全球）●PS2：50万台（全球）●PSP：160万台（全球）



HARD 美国专讯 第二款PS认证手机即将问世 Xperiaion预定今年第二季推出

本刊讯　Sony于拉斯韦加斯举办的国际消费电子展（CES）中，曝光了旗下的第一款LTE智能型手机Xperiaion。值得注意的是，Xperiaion将拥有PlayStation认证，未来也预定与美国电信商AT&T独家连手在今年第二季上市。



拥有“PlayStation Certified”认证代表了该款Android手机通过了Sony的官方审核，消费者将可预期在该装置上完美的体验“PlayStation Suite”所带来的游戏服务。而Xperiaion与先前通过“PlayStation Certified”认证方案的Xperia Play最大的差异，就是少了实体的PlayStation控制按键，取而代之的，则是强大的照相、摄影以及影音分享功能，官方号称Xperiaion的相机从待机至拍摄完成只需耗时1.5秒即可完成。此外Xperiaion也支持HD高画质影音分享，消费者可通过DLNA、HDMI以及BRAVIA Sync轻松将影音串流分享至电视、平板计算机、笔记本电脑等装置上。Xperiaion的基本规格如下：

屏幕：4.6英寸1280x720 HD Reality Display

处理器：1.5GHz双核心处理器，内建16GB快闪储存空间

相机：1200万像素，使用Exmor R for Mobile感光组件，支持1080p影片拍摄

操作系统：Android platform 2.3（Gingerbread）

SOFT 日本专讯 《马里奥聚会》新作公开发售日 新增共乘车辆玩法等欢乐元素

本刊讯　任天堂宣布，将于4月26日推出Wii版《马里奥聚会9》，售价5800日元。



本作游戏是以掷骰子的大富翁游戏方式于地图上前进，在停止的格子上游玩各式各样迷你游戏的知名派对游戏《马里奥聚会》系列的最新作。而本作将增加新的玩法，从一个一个玩家在地图上前进，变更为复数玩家一同坐在车中前进的新模式。

本作距离前作的推出已经有将近5年的时间，从公布的画面来看，本作在各个方面都有不同程度的提升，同时也是2012年Wii上为数不多的值得期待的好游戏。





SOFT 日本专讯 哆啦A梦最新动画电影即将上映 电影改编游戏将于3月同步登场

本刊讯　FuRyu发表，将于3月1日制作推出以3月即将上映的同名动画电影为题材所改编的N3DS动作冒险游戏《哆啦A梦 大雄与奇迹之岛》。

《哆啦A梦 大雄与奇迹之岛》以预定3月3日在日本上映的同名动画电影为题材，叙述哆啦A梦与大雄等一行人前往栖息许多绝种动物的奇迹之岛贝雷加蒙德岛展开全新冒险旅程。游戏中玩家将依循动画电影的剧情来体验故事乐趣，接受凯莉博士委托，以体感操作替栖息在奇迹之岛的幸存绝种动物拍照，以及挑战丰富多变的7种不同类型的小游戏。

N3DS《哆啦A梦 大雄与奇迹之岛》预定3月1日推出，价格5229日元。





SOFT 日本专讯 SEGA发布多类型融合作品 闯荡奇幻迷宫成为世界霸者

本刊讯　SEGA制作，预定2012年春季推出的PS Vita动作+经营模拟+战略模拟+怪物养成+卡片战斗游戏《武士斗恶龙》，其官方网站于日前全面翻新，放出内容介绍供玩家参考。



《武士斗恶龙》是款奇幻风格的复合类型游戏，以混杂超越时空之异世界的大陆“盖亚恩德”为舞台，这是个混合了东洋与西洋、怪物昂首阔步的异形之地，是个被混沌支配的世界。

游戏中玩家将扮演降临这个奇幻大地的勇士，有时与其他玩家携手合作攻略被称为塔的迷宫，有时将其他玩家视为对手彼此战斗，以世界霸者为目标，与来自全世界的挑战者竞争。

一开始玩家可以选择5种职业，包括擅长以盾与剑近距离战斗的剑士，擅长远距离攻击与弱化魔法的魔法师，擅长以光之魔法治愈伤害的僧侣，能以刀一口气打倒众多敌人的武士，擅长连续攻击、反击与回避行动的忍者。等级提升之后还可以转职成上位职业。



游戏融合动作、经营模拟、战略模拟、怪物养成、卡片战斗等多样化玩法。一开始玩家将拥有一座自己的根据地城市，通过经营仿真扩大城市规模，养成怪物部队来强化军力，藉由战略模拟来与其他竞争者争夺领地，运用卡片战斗展开领地争夺战，以动作玩法与其他玩家合作攻略迷宫。

当玩家通过Wi-Fi或3G联机连上网络时，将能与来自全世界的玩家结为伙伴共同闯荡迷宫，或者是组成同盟为国家存亡而战。藉由网络改变游戏世界的局势，体验以往所没有的互动乐趣。

SOFT 日本专讯 《真三国无双VS》公开新要素 无双猛攻体验崭新对战乐趣

本刊讯　由TECMO KOEI Games制作，预定3月15日推出的N3DS战术动作游戏《真三国无双VS》，近期公布了“无双猛攻”、“无双技能”、“团队技能”、“对战模式”的介绍，供玩家参考。



◆无双猛攻是以直觉方式来表现单挑的新系统，单挑双方将依照画面上出现的的指示来比赛看谁按钮输入速度较快或转动滑垫的圈数较多，胜利的一方会施展华丽的终结技打倒对手。

◆无双技能是武将各自持有的特殊能力，能发挥像是自行恢复体力、从敌人面前消失踪影、被敌人攻击也不会后仰、让身旁的敌方武将不能行动等对战斗有力的能力。



◆团队技能是根据武将的组合而变化的强力技能。发动团队技能时，能对整个战场施展足以一举逆转局面的超强技能，像是降低敌方据点的耐久力、让敌方武将遭受天打雷劈等。

◆对战模式是让最多4名玩家联机对战的模式。玩家将选择3名武将组成团队，与其他玩家争夺具备各种效果的据点，以攻下敌方本阵、击败敌方所有武将来获得胜利。可以进行4人乱斗、2对2对战、3人乱斗、1对1对战等不同组合的对战玩法，人数不足时可以指定由计算机代打。



对战各方争夺的据点拥有各式各样的特殊效果，像是阻止敌方进军、提升我方武将移动力或攻击力等，能对战场局势带来优势的效果。对战开始后团队伙伴并不是马上就隶属于我方，一开始玩家只能操作1名武将，必须打倒中立武将攻下中立据点后，取得将旗才能让团队伙伴加入。

Xbox360销售6600万台，Kinect for Windows二月推出

EVENT 美国专讯

本刊讯　微软在1月10日配合2012年国际消费电子展开幕所放出的宣影片中透露，Xbox360全球累计销售台数已达6600万台，Kinect for Xbox360累计销售套数也达到1800万套，Xbox LIVE会员逼近4000万人，同时宣布将于2月1日推出供PC使用的Kinect for Windows，提供改良型的Kinect软硬件套件供程序开发者使用。

Kinect for Windows软硬件套件预定2月1日在全球12国推出，建议零售价249美元。初期将采限量发行方式，通过合作经销管道供应。定价中包含1年保修、持续的语音和人体追踪软件更新，以及微软在Windows基础平台上持续研发的改善。年底预计针对符合条件的教育相关使用者提供建议零售价149美元的特别价格。

微软Kinect for Windows计划主持人克雷格（Craig Eisler）在他的博客中也针对今早CES发表会中公布的Kinect for Windows上市计划相关讯息发表了个人意见与详尽说明。

克雷格指出："过去一年内我们对于卖出了1800万套Kinect的销售佳绩感到非常高兴，而且也很荣幸Kinect能够创下销售最快的消费性电子产品金氏世界纪录。事实上，一个成功的电子装置是许多不为人知的辛苦创新与尝试所得来的，而Kinect正是这样一个活生生成功的例子。微软舍弃运用市场上既有的掌上型动态传感器的作法，打破现有控制器的思维，创造了一种全新的自然人机接口系统，提供先进的骨架追踪、手势辨识、声音控制等功能。Kinect的'魔法'就是根本不用控制器，因为使用者的身体就是控制器"。

克雷格表示："就像很多其他人一样，我们也才刚开始探索这项全新技术的发展潜力。Kinect所引发的庞大想象力与创造力，我们称之为'Kinect效应'，而这股效应，将在我们推出Kinect for Windows商用计划之后更发扬光大"。

克雷格表示："我们很高兴看到在Kinect for Xbox360上的创新成果，这一直都是我们灵感与快乐的泉源，同时也促使我们针对这个领域成立了一个专责团队。我们很骄傲能让这项几年前还要数万美元的技术现在能以极低的消费性价格导入主流市场。我们也了解尽管Kinect for Windows提供了极优惠的价格，但有些人仍会质疑我们为何不提供和Kinect for Xbox360一样的价格？其实，Kinect for Xbox360之所以能够以目前的定价销售，是因为消费者还会另外搭配多款Kinect游戏、订阅Xbox LIVE服务、并且在Xbox360生态体系的其他项目上花费。此外，Kinect for Xbox360只需针对Xbox360主机来开发、测试，不需考虑任何其他平台，这就是为何它不能提供一般商业用户许可证的原因，同时也无法提供搭配其他平台的支持和保修。"

微软表示，能够达到这样的成果并不容易，唯有累积多年辛苦研究开发，包括数百万美元的研究经费，加上研发、软件、硬件、制造等团队及游戏工作室的密切合作，Kinect才因此诞生。尽管大家都知道Kinect是个令人惊艳的硬件，但它其实不光只是这样而已。完全不需要控制器的Kinect背后核心其实是有着极为精密的软件，并由此软件负责解读3D传感器侦测到的玩家影像和姿势，搭配麦克风接收声控指令，其接收距离还远超过使用耳机麦克风或手机使用的距离。更重要的是，Kinect能够实时且快速辨认各种不同身高体型的使用者所做的各种动作姿势或指令。

对于Kinect for Windows，微软选择了一种纯硬件的商业模式，这表示将不收取软件开发工具包（SDK）或执行时期软件（Runtime）的费用，这些将分别免费提供给开发人员和一般消费者。不论是独立开发厂商、IT主管、系统整合，或是独立软件供应商，使用者都能放心在上面创新研发，不必担心必须支付任何Kinect for Windows软件或后续软件更新的授权费用，而且，所有客户所使用的KinectforWindows硬件，将由微软来提供售后服务和支持。

此外，先前已使用Kinect for WindowsBeta版SDK与Kinect for Xbox360硬件的科技爱好者或学术研究人员，在短期之内仍可继续使用现有的KinectforXbox360硬件来搭配的1.0版SDK。不过，先前释出的Beta2SDK非商业应用，未来将不再适用。接下来，不论是非商业应用或商业应用，都需要使用通过完整测试并享有完整支持的Kinect for Windows硬件和软件平台。目前已使用微软Beta2SDK进行一些非商业应用的开发人员，仍可继续使用Beta2SDK和KinectforXbox360硬件，而且Beta2的授权期限将延



长3年，从2013年6月16日延长至2016年6月16日。不过，微软仍建议，当Kinect for Windows硬件正式发表之后，开发人员可以开始改用Kinect for Windows硬件搭配最新的SDK和执行时期软件来进行开发工作。

微软已建立了一个享有完整支持的Kinect for Windows平台，2012下半年起生产的KinectforXbox360硬件将只兼容于Xbox360平台，在此变更之前所生产的装置仍可在Windows下运作，如上所述，也可用于内部非商用开发工作。此外，这项移转一旦开始，专责Kinect for Windows研发团队也将专注于Kinect for Windows软硬件平台的开发。这样的转变可以确保团队对于Windows优化的软硬件能提供最佳的体验，而Xbox360平台的团队也能专心发展Xbox平台。

克雷格最后表示："对于Kinect未来在Windows平台所将带来的全新发展潜力，我们感到无比兴奋，也很期待看到企业和开发厂商如何重新思考自己的流程和产品，还有许许多多Kinect丰富生活、让每一个人都能更自然地使用科技的方式。"



《上古卷轴5 天际》放出官方团队开发日志一探游戏开发历程

EVENT 美国专讯



本刊讯　由Bethesda Softworks制作，已于11月11日推出的PS3/Xbox360/PC奇幻角色扮演游戏《上古卷轴5 天际》放出了官方开发团队日志，以下为官方所提供中文翻译内容，供玩家参考。

欢迎您来到《上古卷轴5天际》的第一篇开发团队日志。请跟着我们一同深入Bethesda工作室，发掘在极富创造性的上古卷轴系列开发过程中，所有不为人知的秘密。

我们最先与概念美术师Ray Lederer和Adam Adamowicz讨论的东西，跟兽人、精灵，甚至游戏本身一点关系都没有。在坐下五分钟之后，我们开起了关于Suttree这本小说的玩笑。

“我真的很推荐这本小说”，Adamowicz在细数了几个小说里的场景之后如此说道。“我不晓得上古卷轴少了它会怎么办”。很奇妙，我就是觉得它和上古卷轴的关联是命中注定。

Adamowicz，资深的Bethesda成员，跟随着好友Lederer的脚步在2008年秋天加入团队。这对伙伴认识已超过十年，非常清楚彼此对艺术和工作的态度。他们都迅速地在如此具有丰富历史的游戏，与极富盛名的奇幻文学大师托尔金影响之下，找到属于自己的定位。

Adamowicz说：“我爱魔戒”。“它是如此的华丽。你如何能超越它？事实就是如此。你要怎么做才能在这个领域里有杰出表现，且是完全原创的内容？”答案很简单，俯拾即是。神话学大师约瑟夫坎伯、文学经典《白鲸记》、古日本文化等等，不胜枚举。

“这真的是件很酷的事情：你可以挖掘的东西太多了”Lederer接着说。你只需要跟随自己的步调。

从这个项目一开始，很明显地《上古卷轴 天际》要求的不仅仅是在奇幻世界中的独特性，而是整个上古卷轴系列中独一无二的地位。

当精灵走入自行车酒吧。

“这是前作Oblivion当中的一个动作”，首席美术师Matt Carofano说。“Oblivion是非常经典的中古世纪设定，而我们觉得有些东西是通用的。我们想做一些事情，能够展现出更多关于居住在游戏世界中这些人物的文化。”



“上古卷轴创造的世界，近乎真实。”

一开始，为天际省这样虚幻的大地找出完美调性是个挑战。即便诺德人与真实的维京人有些共同之处，但也只限于外貌，诺德人有其独特的文化历史，必须仔细地探索。

“就像Adamowicz说的，这完全是一片可以让我们自由挥洒的蓝天”。Todd说，坐下来，画一堆又酷又怪的东西。然后再来讨论并决定哪些是有价值的，哪些是难登大雅之堂的。

在早期，美术设计师们负责挥洒创意，主管只提供大方向。

我一直很努力试着不要说出“我要它看起来像这样子”的话，因为我只能用这张图，Howard说。

“我使用许多蛮王科南当作参考，因为我喜爱它多样的表现方式。我最先带来的影响是使用蛮王科南公仔。如果你仔细瞧瞧科南，便会发现许多很棒的东西。”

Adamowicz描述着当时的设定有多么宽松：“我们想要作出维京海盗对决科南，就像是漫画大师法兰克·法拉捷特笔下的那种场景，然后就可以用在《上古卷轴5 天际》里。但残酷的是，我们必须画一大堆。”

这样的过程真的很痛苦，他说：“大约有九成的作品被舍弃。”

当Lederer加入团队的时候，他非常高兴上古卷轴的开发往好的方向走。他



笑着描述当初他在这个项目的目标：“我常说，让我们更大胆，更有特色吧！”

虽然概念设计师需要无穷无尽的创意灵感，但他们也需要上古卷轴庞大且详尽的数据库，协助他们在这史诗般的世界中探索。Lederer指出，当你知道有多少数据可以钻研时，真是令人震惊的一件事。

而前作中微不足道的元素，却可能变成续作中的主角，就像《上古卷轴5 天际》当中的龙。

Carofano说：“其实，它们早就出现过了，甚至远在上古卷轴二的时候，就有龙的踪迹。我们试着整理出在整个系列中，哪些要素是令人难忘的。但同时，另一个问题是要如何能与《上古卷轴5 天际》匹配。”

在早期，将龙概念化的任务落到了Admowicz身上，他所面对的是要将这样一只经典的神兽描绘出样貌，同时又是在Tamriel大陆的真实生物。

“最主要的是调整脸部与整体比例，”他说。“我以苍鹭的身型着手开发，使它符合空气动力学的特性，有点类似战斗机。”

Alduin是游戏中巨大的龙，Adamowicz受到科幻小说的启发，得以创造出现它在的样貌。

“它更像是知名科幻小说作家，洛夫克莱夫特所写的科幻小说那样。」其实是由陨石构成，来自未知的世界。”

最终，龙成为了《上古卷轴5 天际》的象征符号，全新幻想世界里的真实存在。Carofano说：“它是幻想的神兽，却同时深深地影响着世界。”

身为概念设计师，项目的尾声代表这一个苦乐参半的时刻。“因为我们根本还没画够”，Adamowicz说。“我们甚至为了整座城市而感到内疚，只是因为错过了几间房子。我不敢相信竟然没有画到”。

Lederer说：“我们就是画了这么多令人难以置信的东西。就像是圣诞节，你看到所有的元素聚在一起，真的是太酷了。”





2012年1月14日，即将于2月2日发售的《灵魂能力V》媒体见面会在BANDAINAMCO本部举行，此外还安排了面对媒体记者的先行体验会，对记者玩家们开放游戏试玩。最后，以彡湖为首的《灵魂能力V》制作人就记者的提问进行了回答。下面是详细内容。

《灵魂能力V》制作小组访谈

——请问，下载内容有什么呢？已经开放了吗？

制作团队　现在还没有下载内容的有关通知，但是应该会有开放给玩家的下载内容，详细情况会在以后的发布会上发表。

——试玩的时候，在角色选择画面上还有空栏，请问会是什么角色呢？

制作团队　是对游戏的剧情很重要的角色，同样请期待以后的发布会吧。

——本作的时间设定是前代的17年后，那么理由是什么呢？

制作团队　变更时代设定的决定，是因为想创作新一代的《灵魂能力》，为了传递这份心情，所以本作是《灵魂能力》的新章节，而且开发了新的系统。因此与四代之前的系列作品相比，有一定的改变，这一点也是时代变更的一个因素。至于17年这个要素，是五代中的人物比较适合的一个契机。

——可以保存的对战视频数量是多少呢？

制作团队　自己和战斗以及别人的战斗，可以保存、录制16段格斗视频。

——积攒能量槽发动的必杀技这次作为新系统搭载，那么导入的时候最辛苦的是什么呢？

制作团队　发动必杀技所需要的能量槽新增了一个，这样会不会让玩家觉得太难了呢？这点我们比较担心。因为操作明快、简单易懂也是本作的主题之一，所以虽然增加了一个能量槽，但是也会以操作简单作为第一优先条件。这样的话，必杀技就不是高手向了，玩家们就需要在基础操作和反应上多下功夫了。

——有没有为初学者特别调整的要素呢？

制作团队　《灵魂能力》系列一直以自由度高著称，但是反之，明确目标也变得很困难。我想，如何锁定目标或者说让目的更明确正是需要帮助初学者的一点。比如，让他们建立“如果重击3次的话就赢定了”这样的信念。另一方面，不是初学者一上来就能掌握的发动必杀技的能量槽，也为初学者进行了调整，变得更容易发动了。

——追加新角色和协力角色方面有什么觉得苦手的问题吗？

制作团队　协力角色的话就要考虑不止一个角色的同步性，这点有些麻烦。对战的场合，不光要考虑到玩家控制的角色，还有对手，这个调整很辛苦。虽然为喜欢使用协作角色的玩家进行了调整，但是另一方面，调试也对应并且照顾了初学者。

——线上方面有什么苦手的烦恼呢？

制作团队　全部都很苦手，首先是联线对战，怎么玩才能更好的传递游戏的乐趣？之后，对于搭载了大量线上要素的《灵魂能力V》，个人表示压力很大。

——关于续篇有什么想法吗？

制作团队　之后还会有6代、7代这样的传承吧，不过，首先先搞好5代吧。

——被世界格斗大会EVO选中，有什么感想吗？

制作团队　非常荣幸，我觉得这是一个展示自己的好机会。我们会把《灵魂能力V》的乐趣传递给更多的人。

——线上对战的等级是怎么设定的呢？

制作团队　A到E五个等级，而且又分为A1A2等等，一共是25个等级这样。

——在开发格斗对战游戏方面有什么需要注意的地方？

制作团队　战斗时，让玩家有一个明确的目的性，另外，战斗系统的平衡性也很重要，线上系统也很重要。《灵魂能力》这款游戏不同的是，有玩家喜欢世界观，有的玩家喜欢必杀一击时的快感，要照顾到各种各样的玩家吧。最后，联动方面不只是在游戏内，在网站上最好也要有一定的联动性。

——官方全国大会的情报有没有确定呢？

制作团队　虽然还没有确定，不过一定会给期待的玩家们一个惊喜。

——本作有什么值得注意的地方呢？

制作团队　首先是世界的设定改变了，线上的要素变得更充实，总之，我觉得我们所作的改变，都是玩家想要尝试的要素。

——有没有推荐给玩家的角色？

制作团队　攻击力很高的梦魇吧，不过话说回来，所有角色的攻击力都很高，不管使用哪个角色都不会让你觉得失望。





《真·三国无双NEXT》制作人访谈

——开发的时候，将背面触摸板加入游戏中的出发点是什么？

小笠原贤一（以下简称小笠原）　一开始的想法是，将PSVita机能活用为目的，就将背触加入了游戏操控中。无双是动作游戏，因此以愉快舒适的背触操控为方向加入游戏中。具备目前从未有过的体验同时也具备简单便捷的操纵特点。

——开发过程中最辛苦的是什么？

庄知彦　比起主机方面的表现力，如何把PSV特有的乐趣展现给大家这点更让我们头疼。

——PSVita作为一台新机体，在制作无双系列新作时，什么事令开发者最激动？

小笠原贤一　首先，令人激动的是Vita的高性能，在制作无双时我们可以感到不同于PSP运行无双的困难，Vita可以轻松高效的展现无双的面貌，新机能也带给开发小队更多的思考和惊喜。

——本作有发售中文版的计划么？

小笠原贤一　用通俗的话说就是，比较困难，当然如果玩家热情支持的话，我们一定会考虑并且列入日程的。

——关于武将编辑模式，有没有考虑过通过DLC来支持更丰富的物品？抑或和其他玩家通过PS Network进行人物分享？

小笠原贤一　对武将编辑的计划还没有，不过，玩家间自创武将可以通过一骑讨等元素实现交流。世界中，其他玩家的形象都有机会出现在游戏过程中。不同的争霸模式，其他玩家还会在条件满足后在己方阵营出现。

——本作有和PS3进行联动的计划么？例如通过发售PS3版，让Vita作为控制器等。

小笠原贤一　作为充分展示PSVita各项机能的作品，和PS3作品的联动并没有进行考虑。因为同时推出PS3版，对制作人员来说是一个挑战，所以还没有定论。

——最近，无双系列的角色不论男性还是女性都越来越倾向美型，请问这是出于对女性玩家的照顾么？

小笠原贤一　其实跟这个没什么关系，一定要说原因的话，就是因为画面表现能力不断上升，而做出的进化，同时也应该是受到潮流文化的影响，并不是为了美型而去制作的，不过个人也蛮喜欢这种美型设计的。

——本作取消了HP栏的设定，那么又是通过什么要素来表现的呢？

小笠原贤一　为了充分表现战场的紧张感而取消了生命槽，用画面的血液来表现，还有呼吸的音效，心跳的声音则表现生命状态。同时因为比起大屏幕的电视，掌机的屏幕更容易通过这些方式来更好的表现这种生命降低时的危险感。

——本作中有没有什么战略要素？

庄知彦　政策吧，这次的武将都是以卡片形式出现的，不过使用政策需要钱，政策是争霸模式的众多策略之一。

——将来有没有像PS3版无双系列一样通过DLC的方式加入更多的特别角色，如《合金装备》系列的Snake等？

小笠原贤一　这真是一个很好的建议……目前对于Next来说还没有这方面的计划。在人物混合方面，《无双大蛇2》也发售了，总的来说我们希望三国无双的人物就在三国，战国无双的人物就在战国，混合方面则有新的作品去实现。

——争霸模式中，要多长时间搞定？

庄知彦　看规模吧，也因人而异，最大的地图大概2~3个小时才能搞定，最小的，30分钟内就能搞定。

——Vita上还有其他无双系列制作的计划么？

小笠原贤一　目前来说我们还没有其他系列制作的计划，但通过Next的开发我们已经积累了在Vita上进行开发的大量经验和心得，利用这些经验心得在将来进行其他无双系列的开发的可能性是十分高的。

——最近几年无双类型的游戏越来越多，作为无双类型的创始公司会不会有危机感？

小笠原贤一　说没有危机感是不可能的，不停地进行研究超越，再超越，被超越这样的良性循环中带给玩家更好的游戏品质。不过，作为拥有11年制作大型历史动作游戏，无双系列是不会那么简单就被击败的。

——本作作为PSVita的首发作品，制作人员对本作的制作方面感到满足了么？

小笠原贤一　完全满足是不存在的，当然完成了很多目标。但Vita仍然具备大量的开发空间，今后还希望制作出更加无双的爽快的无双系列游戏。当然和其他作品进行比较无双Next并没有得到其他制作商的高评价，同时无双Next还具有一些没有实现，但我们还是希望通过DLC或是游戏升级来展现Vita中无双的更多乐趣，希望大家支持。

——PSVita的游戏和摄像头的联动越来越强调，今后有没有通过摄像头来制作自己武将的打算？

小笠原贤一　关于摄像头的联动，事实上我们一开始就对通过摄像头制作武将进行过考虑，但效果并没有达到我们的要求。这次我们还是将摄像头加入到了游戏的娱乐要素中，今后我们一定会对摄像头在玩家交流中的作用进行更多的思考来进行开发。

小笠原贤一

1969年出生于日本宫城县的游戏制作人，1993年千叶大学毕业后进入光荣公司，4年后的1997年加入了PS版《三国无双》的开发团队。作品有PS2版《真三国无双》、PSP版《真三国无双》、PSP版《真三国无双 联合突袭》、PSP版《真三国无双 联合突袭2》、PS3版《百年战争》。

庄知彦

日本知名游戏制作人，参与过《真三国无双2》、《真三国无双3》、《真三国无双4》的开发。





PS3 / X360	本刊译名：灵魂能力5		2012年1月31日
剑术对战格斗	NBGI	价格未定	日版
蓝光/DVD	1-2人	720P	审查预定

由NAMCO BANDAI Games制作，预定2月2日推出的PS3/Xbox360刀剑格斗游戏《灵魂能力5》，日前于官方YouTube频道放出了片头影片，公布了头目级超强角色与对战关卡等新信息供玩家参考。另外，官方还放出一张以艾薇丰满胸部为主题的广告海报，上头标示着“新春、胸中充满期待”的标语。《灵魂能力5》以前作17年后的时空为背景，许多以往熟悉的角色会以新造型登场，新旧角色齐聚一堂，展开全新的灵剑邪剑永恒对抗之战。



超强人登场 展王者风范

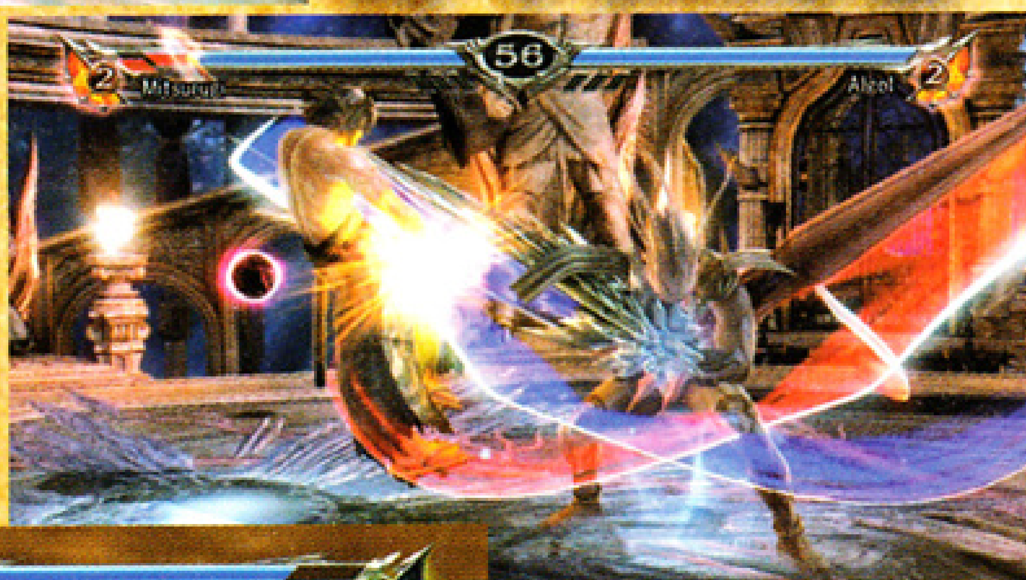
本作的时间设定比较靠后，新角色五花八门，老角色也成为了泰斗级人物，可谓强手云集。



青年女剑客

刀光与剑影

本作的场面华丽异常，刀光剑影之下，比一般格斗游戏更具视觉刺激。





头目角色现身

亚尔戈在前作中的表现让人印象深刻，作为神一样的存在，经过17年后的他不但外观更加霸气，而且更加具有破坏力。



剑圣（Edge Master）

剑圣是居住在希玛拉雅高地石窟的老人。苍白的头发与长髯显示出他的年纪，饱经锻炼的精悍肉体没有半点破绽。被称为剑圣的他，是活生生的传说，度过了悠久的岁月，一直关注着战斗。



亚尔戈（Algol）

在17年前的战斗中苏醒，是历史没有记载的乱世英雄。他从刀魂的碎片中创造出魔剑剑魂，结束了人类生涯，灵魂落入混沌永眠。因为吸收混沌底层的异世界之气而化为崭新的存在。



亚尔戈于16世纪末苏醒后，成为战斗与支配的化身。在邪剑打开异世界之门时接触到现实世界的他，企图运用异世界之力遂行其侵略现世的霸业。

战斗再度进化

《铁拳》制作人原田胜宏登场参战！

本作的角色创造模式将收录来自于《铁拳》系列的恶魔风间仁流派。在模拟联机对战的快速对战模式中，《铁拳》系列制作人原田胜弘将会以恶魔仁流派的原创角色Harada TEKKEN身分登场。



快速对战是仿真联机对战的模式，收录7月举办的角色募集活动中入选的原创角色，让玩家体验与形形色色人物对决的乐趣。传奇英灵则是针对高手玩家而设计，让玩家与不断现身的系列角色进行对战。





原创角色极大丰富，搞怪与严谨并存！

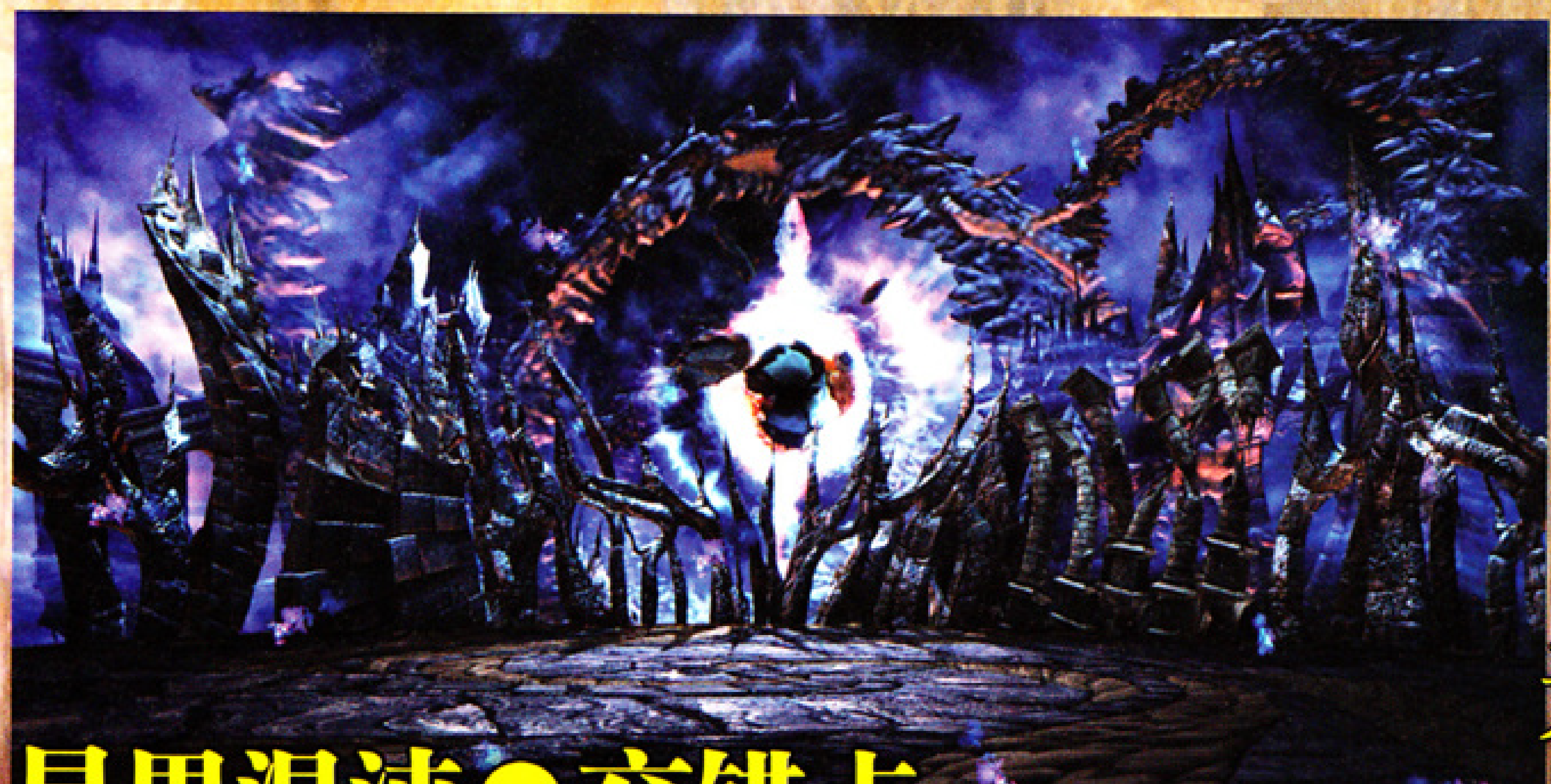
对战关卡公开 梦幻与神秘



光荣之塔●善恶双螺旋



光荣之塔●双极至圣所



星界混沌●交错点



光荣之塔●双极至圣所（一侧）



帕尔基亚蛇神殿



即将沉没的商船

相信很多玩家在看到这期杂志时，也就快要玩到《灵魂能力5》了，按照它原本的发售日，我们本应在1月31日就玩到的。不管怎么样，好在延期时间不长，相信这样一款优秀的格斗游戏还是值得我们等待的。特别是在节前公开的新情报中，艾薇等人的第二套服装甚是抢眼，估计仅凭这一点也会吸引不少玩家啦。

新立体童话





NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：王国之心3D			2012年3月预定
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本次的新作《王国之心3D》中，以索拉和利克两人为主角，两人将会身着全新服装参加键刃大师资格考试。而资格考试内容则是要解放“因睡梦而封闭”的世界。而睡梦的世界之中充斥着被称为梦魇的黑暗存在，他们阻挡在索拉和利克面前。而本作的特色之一则是加入了主角的援护伙伴精灵，在打倒一部分的梦魇之后，就可以得到新的精灵伙伴角色。本作的登场角色除了经典老班底之外，还会收录全新的迪斯尼及SQUARE ENIX登场角色和世界。

系列首创两位主角



主角可以使出各种自由连贯动作，在墙壁和竿子间飞跃移动。



在自由连贯动作中可以使出自由连贯攻击，范围大且伤害很高。





援护伙伴登场

援护伙伴可以和玩家联手。索拉和利克都有各自的合作模式。

角色群扩大 新老并立



经典的米奇、唐老鸭、高飞三人组继续联袂登场。



新角色加入

本作中还增加了《钟楼怪人》、《美丽新世界》等作品中的角色。





本作的创新之处很多，除了双主角、援护伙伴之外，还收录了利用AR扩增实境和食梦者互动的要素。

经典角色互动 更多欢乐呈现

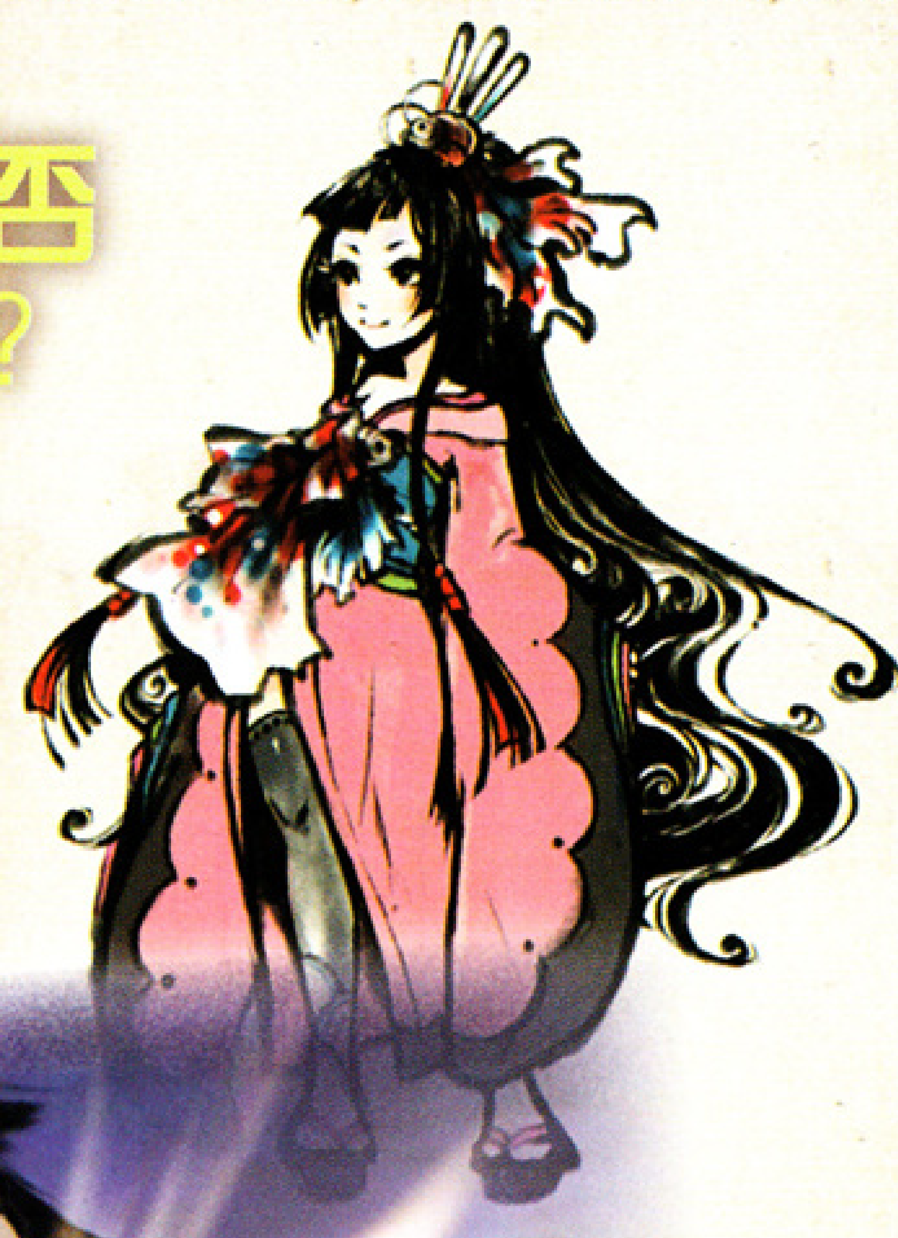
墨鬼 SUMIONI

PS VITA PSV	本刊译名：墨鬼		2012年2月9日	
	墨笔动作	ACQUIRE	5229日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

作为PSV上目前最令人期待的创意新作之一，本作《墨鬼》算是PSV的谜之第二波护航作品即将登场。充分运用PSV的五寸EL有机触摸屏以及背后触摸板的功能，操纵墨笔成为传说中的神笔马良，拯救美丽的公主。如此王道的剧情究竟会为目前惨淡的PSV销量带来怎样振奋人心的效果呢，还让我们拭目以待好了。但愿本作不会如当年同样水墨风格的《大神》一般较好不叫座，空有神作之名却得不到世人的肯定。

身为墨鬼你能否拯救美丽公主？

执掌京都政事的贤明宰相，正仓院道定的美丽女儿光姬。与父亲一同为京都的安定尽力，却因妄图支配朝廷的恶人陷入前所未有的危机。



贤明宰相之女 光姬陷入危难

一笔之仪召唤 强力墨神参战

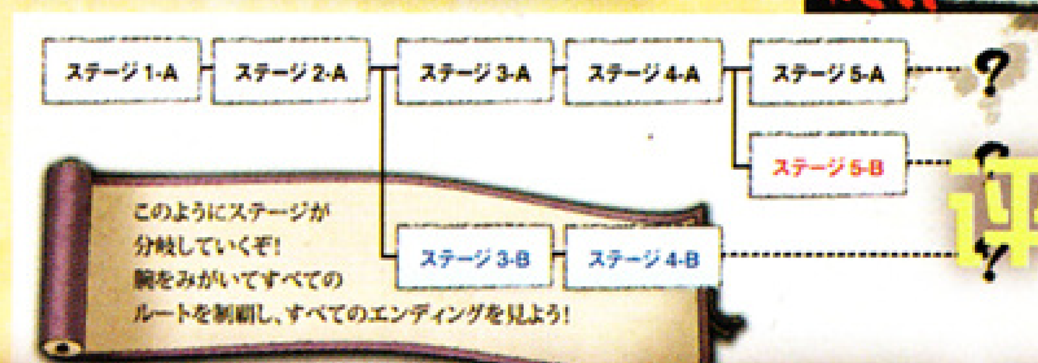
←通过一笔之仪召唤墨神，失败的话会消耗一定量的墨力。

↓→强力的墨神将会对通关带来极大的帮助，墨神的威力势不可挡。

↓玩家控制的墨鬼也将面对强大的敌人，灵活使用你的墨笔取胜吧。

凤凰唐狮子 多彩墨神登场

根据通关的评价可以进入不同的路线，最终达成不同的结局，和战斗中的时间成绩息息相关。



评价多结局系统

汝、成为墨鬼显现吧！

急行的车队 囚徒从废墟中爬出 抱着求生信念 突现的小城镇 雨中的寂静岭

SILENT HILL DOWNPOUR

PS3 / X360	本刊译名：寂静岭骤雨		2012年3月13日
	动作冒险	KONAMI	价格未定	版本
	蓝光/DVD	1人	记忆卡容量未变	17岁以上

《寂静岭》系列的第8代作品。本作中，玩家将扮演重刑犯墨菲，在移送其他监狱服刑的途中，因为一场车祸而得到了自由，而他却因此来到了神秘莫测的寂静岭，开始了地狱一般的旅程。同名漫画编剧汤姆·沃尔兹担任本作的剧情指导，新金属摇滚风格的科恩乐队（Korn）为本作打造了全新的主题曲。玩家需要认真观察周围的一切，使用身边所有可以利用的道具，为了生存而战。本作的自由度很高，UE3引擎令城镇、人物更加逼真。

迷雾重重 寒冷阴暗

←从车祸中侥幸逃生的重刑犯墨菲，在漆黑一片中慢慢摸索着前行，好像被命运指引着一样。

→终于，在墨菲面前出现了一所小镇的轮廓，本能地开始寻求帮助，但是囚犯的身份让他十分谨慎，生怕失去自由。

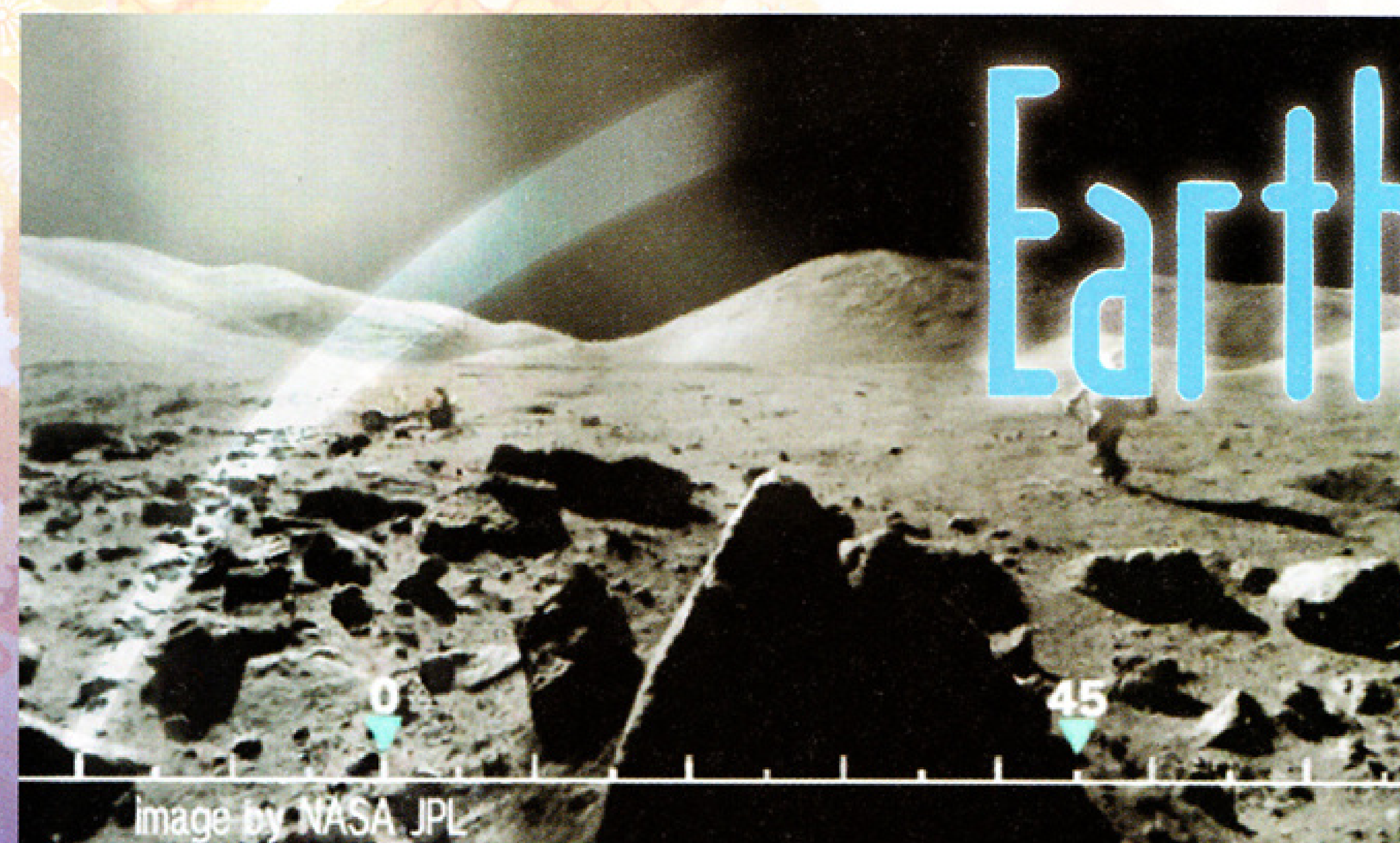
绝境又逢生

←w虽然遇不到一个人，但是这里却总是给人一种有人生活着的假象，到底是谁点亮的灯光呢？

→不光是找不到人，而且这里到处都充满了异样的恐怖，随时都会受到不知来自何处的莫名袭击。

求生的欲望终于让他来到了一所屋内，但是很快他就发现了一件奇怪的事情。

循环往复的死镇



探索地球秘密 未知地域 与神秘物种

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：地球百科			2012年4月19日
	益智解谜	厂商	价格未定	版本
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

在这款科普知识为主的游戏中，玩家扮演一位探索地球的国际机关代理，对地球的有趣现象进行观测和解谜。知识涉及自然、文化、科学、宇宙、超自然界，通过10种地球体感工具“i - GEAR”，将会体验到前所未有的全新感受。比如使用陀螺仪传感技术，可以体验在月球上进行漫步行走，利用“扩增实镜”的机能观察手上的蝴蝶以及微型宇宙等等。限量特典中还将含有一支据说是根据阿波罗登月计划中带回来的月球之沙，模拟开发的圆珠笔。



使用多种地球体感工具



↑在互动影像中，可以了解到神秘而又真实的银河冲击。

↓AR技术在手上呈现1比1大小的蝴蝶，请仔细看一下这个生物，比手掌还大一圈的蝴蝶是不是让你大吃一惊？





↑“AR扩增实镜”技术呈现的、和手指一样大的老鼠。

↓使用3D模型模拟真实的史前恐龙。



模拟月球沙制作的圆珠笔

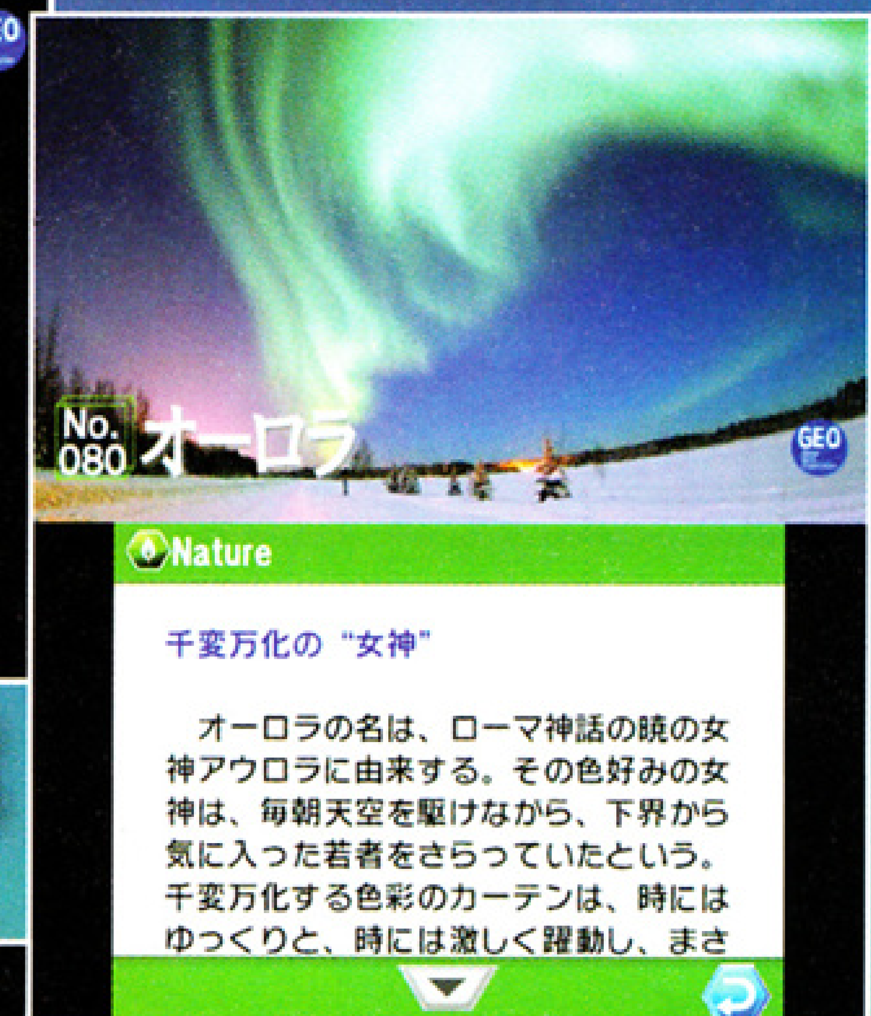
限量特典之“月球之沙”圆珠笔，用于各种宇宙开发的使用。

神秘超自然现象

游戏中汇聚了很多各个领域的超自然现象，作为唯物主义者却很难用现有的知识进行解释。



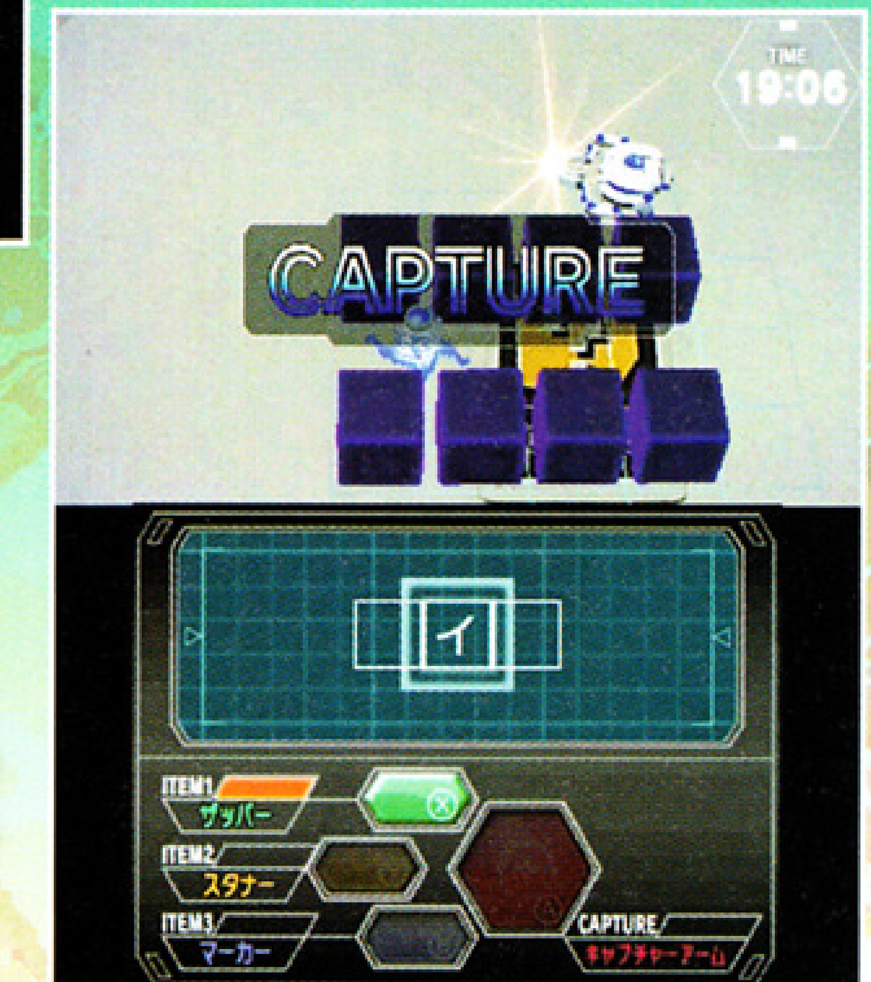
↑1927年在玛雅遗迹中出土的水晶头盖骨，完全使用水晶打造成人类头骨的形状，制作非常精巧。





No. 039 細菌とウイルス

←细菌和病毒的最大区别是什么？人类经常被动物身上的病感染，究竟这些是细菌还是病毒？



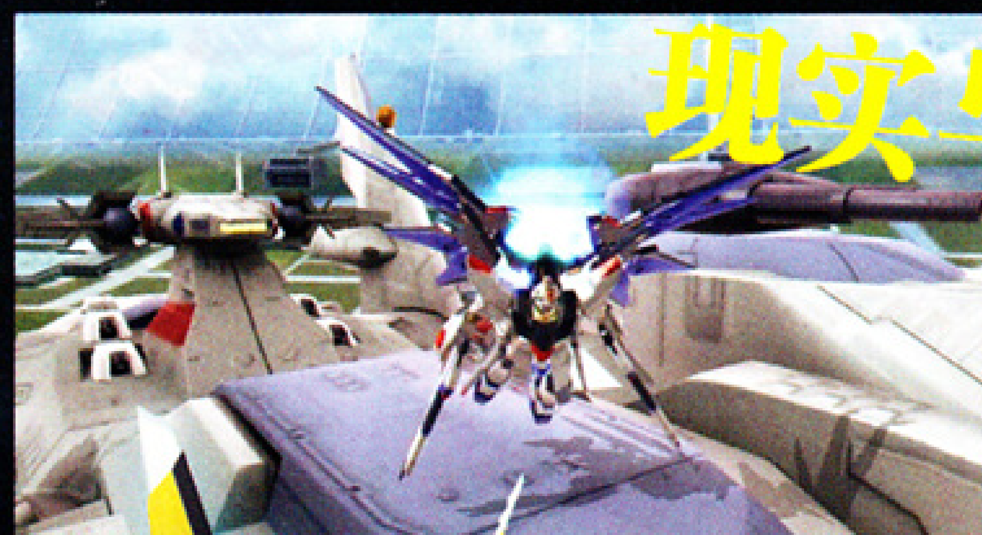




玩尽历代种命

PS VITA PSV	本刊译名：机动战士高达SEED激斗命运			2012年春预定
	高达动作	NBGI	价格未定	日版
	卡带	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

作为目前PSV上公布的第一款高达类相关作品，本作是以目前正在纪念TV版动画播放十周年的SEED系列为主题开发的BATTLE系列最新作。很遗憾，除了登场机体和部分游戏截图之外官方并没有公布演示动画等更进一步的消息。因此本作在目前阶段仍充满了谜团，较之3DS当初推出的《BATTLE 3D》本作是否值得期待还尚难下定论。本作发售日等也尚未公布详细情况，可见仍处于开发阶段，迫于PSV目前游戏紧缺的窘况而紧急公布。至于将来游戏的素质具体如何，还请让我们期待后续的新消息好了。



现实与虚幻的历史

以CE世纪的历史为线索展开，本作将为大家带来怎样的高达驾驶体验呢？PSV的华丽画面表现但愿能值得我们期待。





向当年的百式致敬的黄金机体，本次拂晓高达依然会以大鹫与不知火两种模式登场

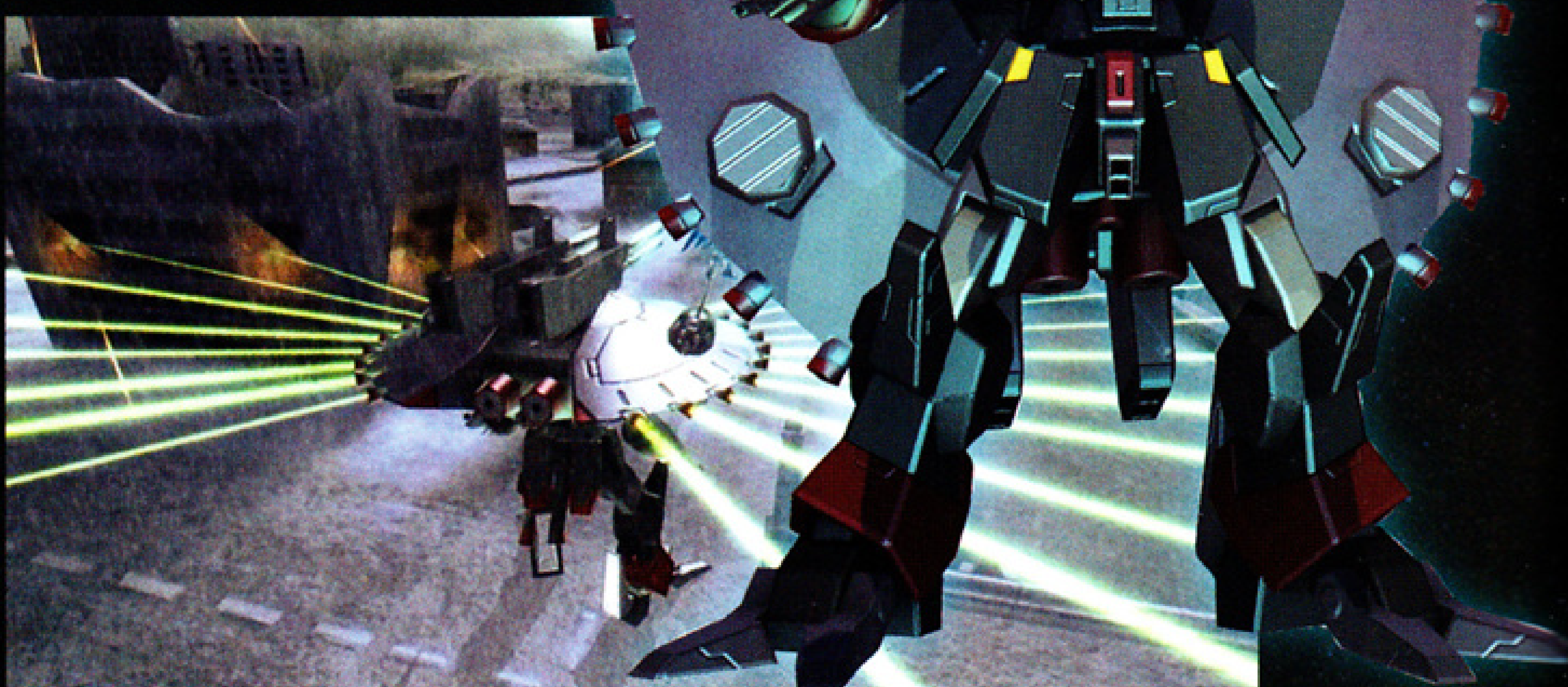
●拂晓高达

●毁灭高达



种命中真飞鸟的主角定位到目前为止一直是大家津津乐道的饭后谈资。

毁灭与再生



超大型MA可变高达，正如其名，毁灭高达拥有毁灭一切的超强火力，想必会面临一场苦战。

命运的战场



SEED系机体大集结

包括外传异端在内的全部SEED系机体都将在本作中登场，帅气日本双刀与豪放的战舰刀都将齐聚一堂，上演一场SEED嘉年华。

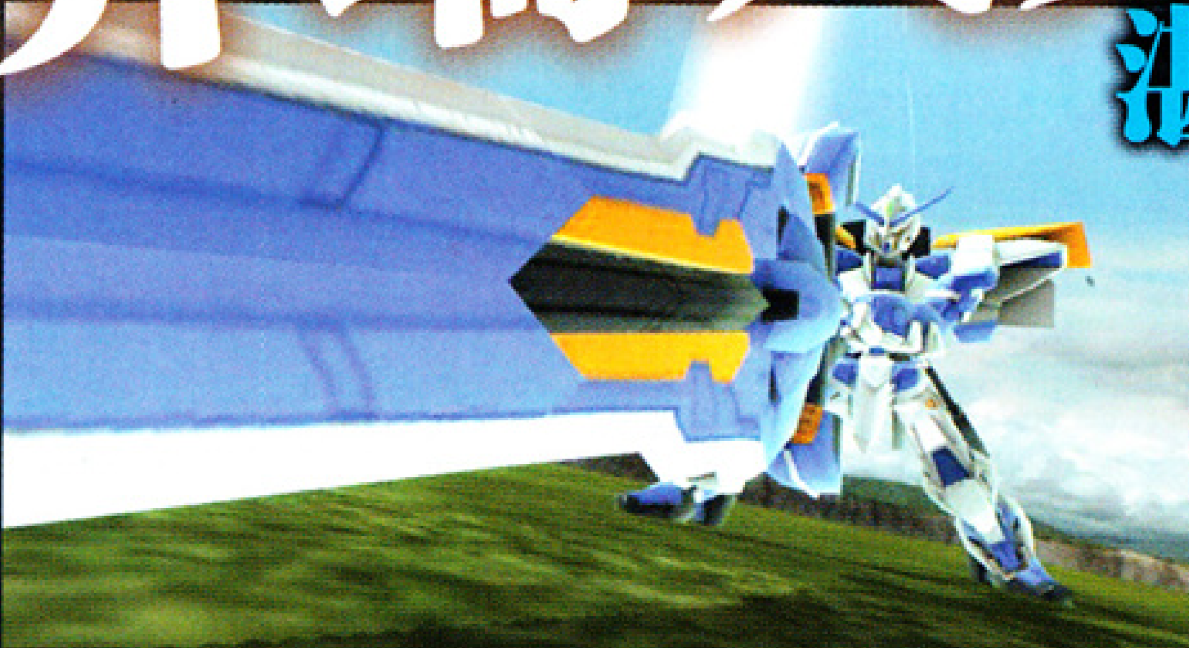
红色双刀客

在机动战士高达SEED外传中登场的红色异端高达，以菊一文字和虎彻两柄日本太刀为主要武器。今宵的虎彻依然嗜血。



异端飒爽登场

湛蓝破军大剑



作为异端的招牌武器，与机身相当长度的巨大中可变形战舰刀。人马一体，一刀两断。



●自由高达



●脉冲高达

脉冲悸动 三重换装



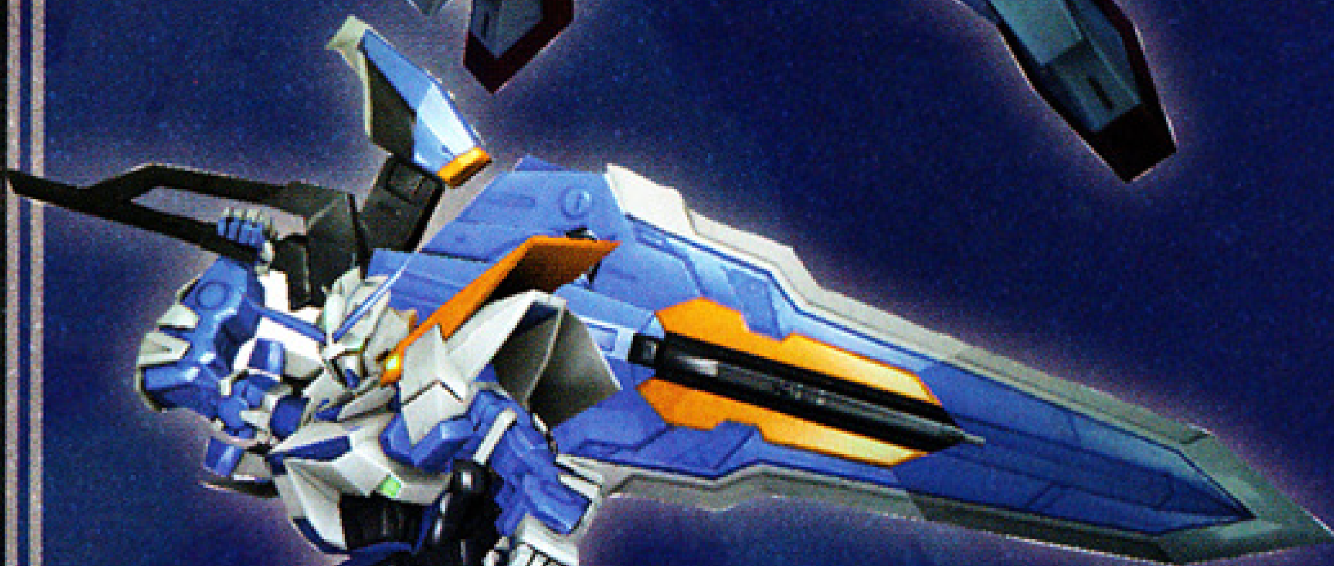
作为新一代机体，继承SEED系主角机的三重换装系统，空战脉冲、剑装脉冲、炮战脉冲三种形态应对千变万化的战场。



●强袭自由高达



●神意高达



●蓝色异端



●圣盾高达



●强袭高达







PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：海贼无双		2012年3月1日	
	动作	厂商	8190日元	日版
	蓝光	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

本作是由拥有《海贼王》版权的NAMCO BANDAI Games发行，TECMO KOEI Games的《无双》团队ω-Force制作。首度登陆PS3平台的《海贼王》游戏将以高画质的画面表现，展现出《无双》系列招牌的一骑当千爽快感。而画面风格则以充满动画线条风格的3D建模来构成，巧妙的重现了原作漫画的漫画线条和魄力，在游戏中我们可以看到各种熟悉的面孔，今年3月让我们与草帽小子路飞一起朝着海贼王的目标前进吧！

鹰眼与索隆的这次交手可以说热血至极，虽然索隆最后输了，但却让我们更加喜欢这个绿藻头。

活用恶魔果实来攻略关卡



本次游戏分为冒险关卡和无双关卡两大部分供玩家游戏，体验壮阔的伟大航路之行。



冒险关卡会在地图上出现各种机关，我们要使用路飞的橡胶果实能力来闯关；而无双关卡中则要一扫战场上不断出现的敌人。



战斗部分会忠实原著重现恶魔果实能力者们的能力，路飞也会展现伸缩、膨胀等多变的战斗方式。

每名角色的招式都是通过普通攻击和范围攻击的组合发动，简单的操作就能施展华丽的招式。

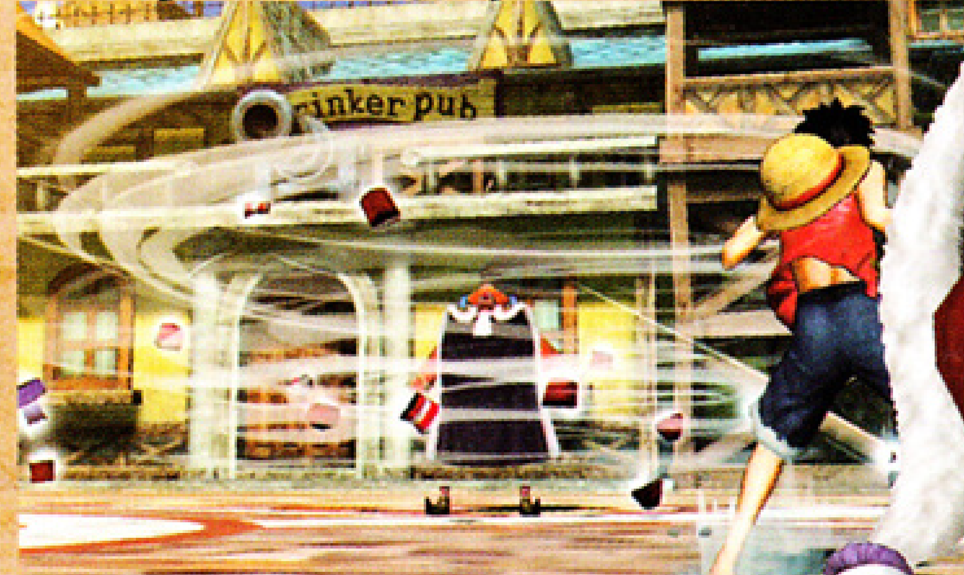




经典剧情重现！

游戏中最让人感动的就是可以看到很多原著中的经典画面以3D的全新方式展现在我们面前。

王下七武海之一 鹰眼米霍克



小丑巴其

小丑巴其绝对是位搞笑角色，大家还记得小巴其历险记么？

号称东海最强 克里克



东海最大海贼团的首领，盔甲里藏了很多武器，对救助了自己的海上餐厅巴拉蒂思将恩报，最终被路飞击败。

前进的道路上最重要的就是伙伴！



ナルティメットストームジェネレーション

PS3 / X360	本刊译名：火影忍者疾风传 究极风暴 世代		2012年2月23日	
	动作	NBGI	7329日元	日版
	蓝光/DVD	1~2人	720P	全年龄

由NAMCO BANDAI Games发行、Cyber Connect 2制作的《火影忍者疾风传终极风暴 世代》近日公开了关于新增战斗系统和动画场面等游戏情报，本作将会以“对战”为主题制作，并且强化了游戏的在线对战功能，追加了“替身量表”以及“查克拉取消冲刺”这两个全新的系统，这将会使得游戏的对战更加紧张刺激。喜欢火影忍者这部作品的玩家千万不要错过本作，游戏将会在2月23日与大家见面，让我们到时候战个痛快吧！



全新的系统 替身量表



之前发售的系列作品里替身术并没规定使用次数，但本作中加入了替身术使用次数限制的新系统。

查克拉取消冲刺

原本要陷入硬直的连段攻击，可以使用查克拉取消冲刺将硬直取消。



取消硬直并不是最终目的，玩家还可以在取消硬直之后追加新的连段。



在本作中替身术的时机将更加重要，只要使用替身术替身量表会减少，但是随着时间经过量表会渐渐回复。

如果灵活运用查克拉取消冲刺，玩家将可以不间断的给予对手伤害。



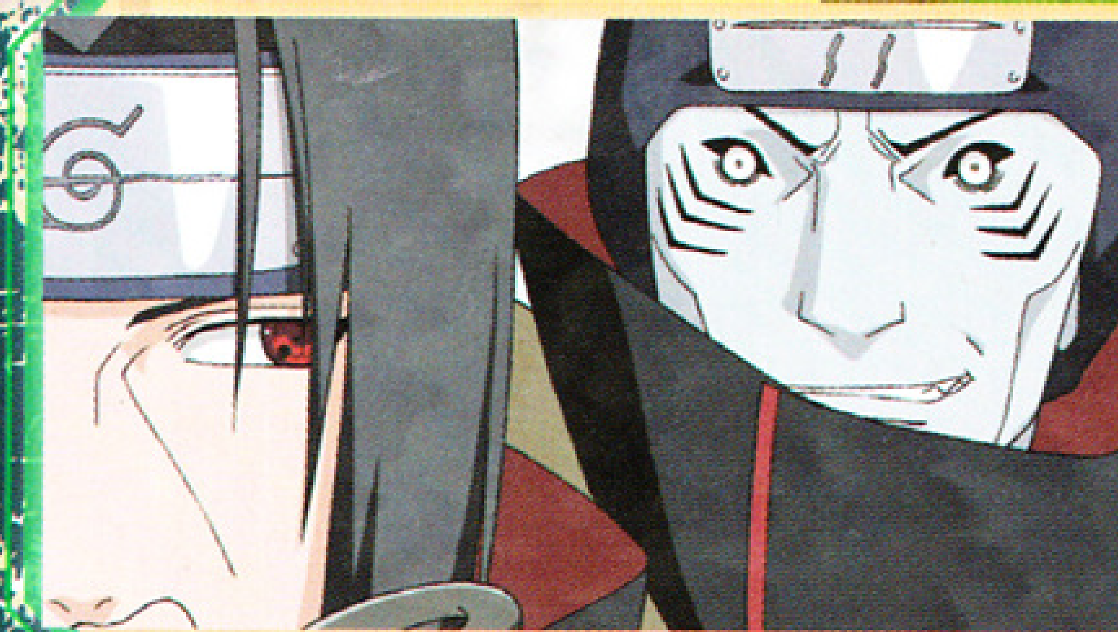
忍术我要查克拉

这句话说的怎么像某农药广告？言归正传，游戏中玩家要合理安排查克拉的使用。





战斗等级UP!!







新动画 新剧情 新游戏 新感受

神秘村落守护神

Wii U / Wii	本刊译名：勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL		未定
角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日语
DVD光盘	1人	分辨率未定	审查预定

因为是国民级别的人气游戏，所以，《勇者斗恶龙》也一直是玩家们关注的焦点，随着发售日的临近，官方情报也越来越详细。那么，本次将为大家介绍一下开始游戏后的详细内容，之前有提到过，五大种族中并不包括人类，人类在登场以后则作为其他面目出现，而在游戏开始的时候会看到人类的新手村，以及随主角一起出现的巨大动物——巨型龟。此外，还将介绍给大家对剧情有影响的神秘建筑。最后补充，先期剧情旁白较多。

很少有睁眼却一直被膜拜



→不知道是不是受鸟山明大师“龟崇拜”的影响，新手村的神龟备受推崇，而且还被玩家使用了敬语。

「アバさまの役目は 巫女として 魔物の目から村を隠す結界を張ったり カメさまから お告げを聞いたりと 重要なものばかり……。

←刚来到新手村的玩家会被称为“神龟赐予之子”，玩家与神龟之间还有中间人。



→从村民的口中得知，神龟是这里的守护神，大家都受到神龟的护佑，因此村落才保持和平。

神迹昭示后人为继承遗志



←在神殿昭示着，大部分人类都灭亡了，只有一少部分得以幸存下来。

「カメさまの申し子には 特別な使命がある……なんて言う人もいるけど エックスは自分の生きたいように 生きればいいんじゃよ。

神殿掌握关键

在神殿中，隐藏着对剧情至关重要的秘密，呈现外、中、内三层结构。



さあ お行きなさい。母なる大地 アストルティアへ。

巨大的神龟联系着玩家与世界，据推测，玩家在这里接到各种任务。

孕育生命的大地

人类的新手村建立在这个神秘大陆之上，后来却消失了。



神より与えられた この広い世界で 我らは 姿の異なる仲間たちと チカラを合わせ 支え合い 共に暮らしてゆくと誓った。

村落和碑文人与五种族

新手村显然是人类在大毁灭中幸存下来的一个据点，在这里开始与五大种族产生共鸣。

生存还是灭亡

多方势力的激战

RESIDENT EVIL
Operation Raccoon City

PS3 / X360	本刊译名：生化危机 浣熊市行动		2012年3月20日
动作射击	CAPCOM	价格未定	美版
蓝光/DVD	多人	720P	17岁以上

本作是CAPCOM旗下人气游戏《生化危机》系列最新作，由曾经手《SOCOM》系列的加拿大游戏开发工作室Slant Six Games开发制作。故事背景设定在2代与3代的1998年，当时美国中西部小城浣熊市爆发了大规模生化危机，在游戏中玩家将扮演安布雷拉公司特殊部队“U.S.S.”成员，为了执行机密任务而深入浣熊市展开行动，面对美军部队与殭尸的双重威胁，全力消灭与安布雷拉相关的证据以及知道事情真相的幸存者。

经典仿佛昨日重现



←在本作中有很多熟悉的面孔，但是更多的时候我们需要与之作战，因为任务要抹杀的对象就是他们。

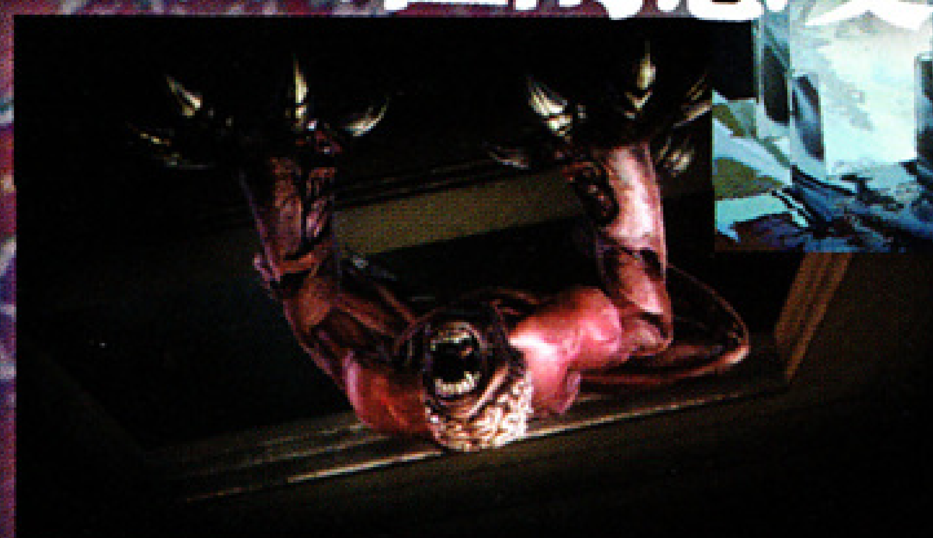


→在实力非比寻常的“U.S.S.”部队面前，不管是丧尸还是美国的军队，一切势力都显得如此不堪一击。



←除了抹杀相关证据的任务之外，我们还需要回收对公司来说至关重要的机密研究成果。

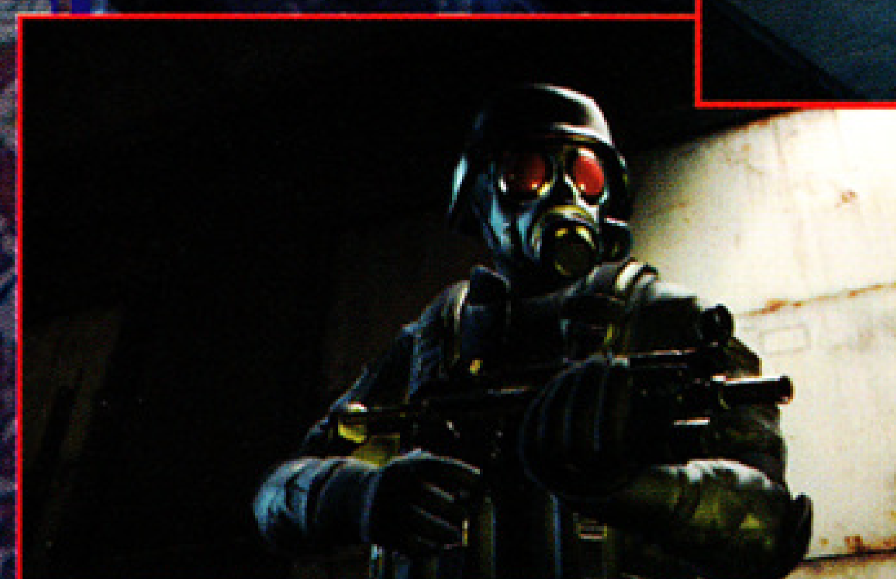
不同以往的感受



←相比于之前的《生化危机》系列游戏，本作的故事定位非常新颖，所以玩家也能从中感受到一场不同以往的生化战争。

U.S.S.部队







新老角色齐登场



在“U.S.S.”部队这边我们可以看到像汉克、艾达王以及尼古拉这样熟悉的角色，也能看到类似孤狼这样的新面孔，不知道在本次游戏中新老联手会为我们送上怎样的饕餮大餐呢？

SPEC OPS

守护正义的伙伴必将会使熟悉《生化危机》系列的玩家为此感动不已吧。









里昂、克莱尔、吉尔还有卡洛斯，系列游戏中众多熟悉的正面角色也会参加到这场战斗中！

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又快放寒假啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱 《电子游戏软件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn





眼力大考验

以上两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！

闯家成员交友录 address book

姓名：奕生仪世　性别：男　年龄：14
QQ：923567036 地址：广东省河源市紫金县
自我介绍：依然爱彭洁仪

姓名：阿鲁卡德　性别：女　年龄：26岁
QQ：1938331323 地址：湖北省武汉市
自我介绍：腐宅族、毛绒控。

姓名：杨光雨　性别：男　年龄：16岁
QQ：455089470 地址：陕西省汉中市
自我介绍：喜欢CS的文艺青年

姓名：蒋学　性别：男　年龄：20+
QQ：1003220115 地址：江苏苏州
自我介绍：控口袋爱萝莉伪宅男

姓名：杨璟　性别：男　年龄：16
QQ：695070296 地址：湖北省荆州市
自我介绍：《零式》是部好作品

姓名：丧尸　性别：女　年龄：17
QQ：996880161 地址：广东省清远连州市
自我介绍：孤独的双面人



信件相关情报：信件相关情报：华丽的QQ留言和离线传送

亲爱的全润子，当爸爸和妈妈知道你要来到这个世界时，我们不知道是惊喜还是紧张，那时爸爸经常想你也许是穿越千山万山和重重阻碍才会来到我们身边一定很辛苦。当你还在妈妈肚子里时每次妈妈和爸爸打《生化危机雇佣兵》时，妈妈说你在她肚子里也跑来跑去的，呵呵，妈妈玩《毛线卡比》时只要用手轻轻摸摸肚子你也会慢慢的扭动一下。10月1号你出生那天我要先要向你道个歉，因为那天爸爸最担心的是你妈，因为顺产了好几天你都不出来，最后只好剖腹产，手术一小时15分钟，爸爸脑子里一片空白，当白色手术室大门缓缓打开后，爸爸的眼泪也不约而同的流了下来，你妈妈还笑着说爸爸不够坚强。10月2号早上还像往常一样我去医院看你妈，出了楼门我突然发现天空真蓝真美！

希望润子长大后能看到老爸曾经寄予在这本杂志上面的激情与青春！

——北京 全政&张佩莹



－北京十年读者的孩子全润子，希望他长大后能看到老爸曾经寄予在这上面的激情与青春－


艾德桑曼利：期待会有崭新，新新得如同刚刚跑过来复活一样的读者加入闯家大家族！这一期的杂志一定要留好了哟！


猴子：恭喜贺喜！胎教很重要，愿这位小玩家将来成为我们的新读者。


蔬菜汁：三十多岁还能保持这种激情还真少见，至少给了我很多启发，嗯嗯。


小沛：至少小润子长大后不会像我一样，要躲着家长偷偷玩游戏，可以大大方方的玩了，这样的孩子真让人羡慕啊！


赤银：为人父母真是件神圣的事情。愿孩子健康成长，话说是男是女？叫某某子应该是女？


宇多田：感觉这文字里到处都是让人感动的味道，祝福你们一家三口可以永远开心快乐。


莫邪：全家宅啊有木有！小润子快过来让姐姐捏一下下，嗷嗷嗷。



迎来一个有学术气氛的寒假

●在被马赛克世界从精神以及肉体上虐的不成人形之后，我在冥冥之中仿佛看到了一句名言："回头吧少年！只有单机才是你的未来！别去网上丢人了！"By你敬爱的毛爷爷。（雾）

●对追新番不是很有耐心，但还是这么做了，虽然追的很少，《未来日记》+《新网球王子》。这两个其实都把漫画提前看了，但还是想追动画。第一个是为了看最后秋濑或和雪辉的××情节（我木有剧透），第二个纯粹是因为身体的不由自主……

●刚开学时想看动画，于是就向一个隐藏的很深的宅男学长借，搞来了很多机战类的动画。然后心满意足的放到了电脑硬盘里。嗯！然后就没有然后了哟！

●《圣痕炼金士》从名字看就是充满着热血的正义和史诗般的战斗的好动画，直到不知哪里中了一箭，或是也许是我打开的方法不对？简而言之这动画就是一群疯狂的化学高手以正义的名义耍流氓……

●腰疼肩膀疼是因为缺钙哟，多喝牛奶哟年轻人。——爱迪生。（大雾）

●就在写这篇手札的时候我知道了我挂科的消息。我去，还是两科数学类的。= =看起来能过一个很学术的寒假以及春节了。

●能玩各种不同的新游戏，并且玩的还不错的人，一定是个有能力而且很可靠的人。因为他有耐心有智商有幽默感有良好的动手能力而且就文字知识而言也不可小觑。当然这些说的都是我的对立面……

●我打算寒假开始拼高达了，结果我的假期猛然间变成了困难模式了……

●最后，闯家的各位，预祝春节快乐！>3<



信件相关情报：久违的QQ留言

额，因为很久都没有回函了，所以这次给汁叔留言，拜托汁叔就当是回函的内容，考虑登在DR上吧。顺带马上期末考试，汁叔说过写了回函会有逢考必过诅咒的来一个！以下是内容：很久都没有写回函了，真是木好意思。最近真的是各种忙，与天斗与地斗与老师斗，总之就是与人斗其乐无穷。最近写着作业，时常就想到了我的初中同学，毕业半年，很多好战友从此便从世界上销声匿迹了，还记得支援咱NDS的二吉，同为"四大草书"的好基友葵哥，灰雷兄还有豪哥。又想起教会我们太多真理，为我们这些迷茫的孩纸如神一样点明道路的叫兽帝：敬东神。我正在喝着西北风，与作业作斗争之时，东神那个夜生活丰富的家伙一定在左拥右抱，花天酒地吧。想到这里，我不禁使劲儿捏了捏手，从牙缝里挤出一些类似于：要创建和谐有爱的社会，诸如此类的词郑重的写在政治作业本上。最近在班上也确实找到好战友了！我们班的数学学习委员，是一个爱着各种妹纸的外表纯良内心猥琐的ACG宅男。这位宅男看过的动漫比咱都多。（好吧，其实是我看过的不是很多吧）最近在追《未来日记》和《世界第一初恋》（已完结了，貌似）还有《因果日记》。总之为了各种小说投稿，最近要向内涵向发展。马上要期末考试了！最近各种倒霉，所以。无论如何期末考试也要把这半个月来欠我的人品都爆发出来吧！求逢考必过诅咒和祝福电波啊啊啊！！！！只要全班前十就有3DS！！！全班前五寒假就能学漫画啊有木有！！！！请汁叔把逢考必过诅咒和祝福电波用手机发送过来，因为在考试前我无力上网了，这是约定。话说考得好的话寒假给DR也有各种福利哦，至于是什么嘛。等我拿到3DS再说！我有好好忏悔，保证寒假补回这半学期来的回函和各种画。顺带在这里也祝望月酱期末顺利！祝小编们新年快乐！2012末日各种快乐！！！以上，就没有了哦！

——湖北武汉 安闲铃


艾德桑曼利：安闲君撒系不哩！即使是放了假但是仍旧没在动画补完上有任何建树的某艾表示内心羞愧。开学时一个爱着各种妹纸的外表纯良内心猥琐的ACG宅男学长友情拷贝的动画都还没有看完……


猴子：和同学的分别大概是人生最无奈又最难以割舍的事情了。话说你们这是啥同学，小小年纪就可以左拥右抱花天酒地啊！

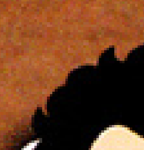

蔬菜汁：逢考必过诅咒和祝福电波已发射，请你也把不加班和加薪电波发给我作交换。


小沛：请把内位外表纯良内心猥琐的ACG宅男的故事写在下次的回信里吧，这是约定。


赤银：新年快乐。祝考试顺利。期待给电软的福利。愿世界末日和平度过。


宇多田：之前称兄道弟的朋友现在早已失去了联络，想想也蛮悲哀的……


莫邪：我去追追看盛名满满的《未来日记》和《世界第一初恋》，不要让我失望啊。



一封很不一样的信+313期回函

这是我第一次用自己赚的钱买电软，也是我第一次写回函表。以前看电软都是哥哥买的，话说因为穷，哥哥买的也是过期的半价杂志，所以回函表什么的也没有填过。哥哥上大学以后，我也就没有电软可以看了。那天在报亭看到它，想起了以前看电软的日子，突然觉得很怀念，就买了。电软变薄了，价钱也不一样了，小编们也有好多新面孔，但是感动依然。

——吉林延吉 李承雪


艾德桑曼利：电软承载的N多人的梦想，嗯！我也是新面孔之一呢同学！！初次见面还请多多关照啊~!（好吧话说回来我这货有什么好被关照的啊……啊啊，画圈圈……）


猴子：欢迎李读者第一次来信。说实话这么多年了，还能给大家带来感动，真不容易。


蔬菜汁：千万别让发行部的大姐们看到你的留言，买半价杂志什么的话会被大妈们咆哮的！


小沛：请替大家问你哥好，这么执着的大哥一定会有个"整天偷偷玩PSP"的美好大学生活。


赤银：忽然发现当我自己开始工作赚钱之后就没有买过电软了，罪过啊。


宇多田：每个人都有属于自己的电软回忆，请务必珍惜这些，因为这是我们的财富。


莫邪：不知为什么忽然想起了唯夜姐姐，不知道她现在还好吗？



宇多田：2012，末日降临！

●月初给姥爷祝寿的路上遇到了个碰瓷儿的，讹钱不成居然动手打人，关注我微博的兄弟姐妹们应该都清楚事情的过程，无奈当时我脖子上挂着的MGSPW限定款W252Z被那厮扯断了，这个小家伙还是我用自己第一个月的薪水买的，很是心疼……

●最近看了几部很费脑子的电影，看完之后我都要坐着思考好久才能明白导演的用意，发现果然还是这种片子有看头，最起码可以引发我们的思考！

●最近填坑选择了The Run，这游戏真是越玩越来气，如果不是为了奖杯完成率我早掰盘了！漂移系统渣的简直坑爹，挂一下护栏判定为撞毁，偏出赛道则是失败重来，这样的话不如做成场地赛考驾照好了，还扯什么地下竞速啊？如果NFS再这样下去，那以后我绝不碰此系列游戏！

●亨利大帝短暂回归兵工厂本身就足够让枪迷们感动不已了，没想到在回归之后首场比赛中亨利更是绝杀利兹联，看到进球后亨利和温格的那一拥抱，我这不是枪手的FAN都已热泪盈眶……

●小白的我刚才发现Nickelback的歌真好听，不由感慨《天下足球》选歌的那兄弟太有才了，一首比一首来感啊！如果节目每期能不受其他该死的转播而变更播出时间就更好了，貌似下期又干脆停播了……

●每年这个时候都能看到闲着蛋疼的人在网上晒自己的年终奖，我才没有羡慕嫉妒恨呢！

●去年送了老婆一台TX9，今年想给自己也买个相机，单反什么的咱买不起，只能考虑一下卡片机，可惜唯一看中的TX100根本没有咱喜欢的颜色！想买相机是因为自己喜欢瞎拍，尤其是天上的云彩，我总感觉再过几年天上的云朵会和现在的星星一样消失不见，生活在这样一个连星星都看不见的城市真是悲哀……

●截稿前我的笔记本硬盘毫无征兆的报废了，两年来存储的东西全部浮云，那一刻我连死的心都有啊！



信件相关情报：手机发送的留言

上高三了，很久没有给电软写信了，由于种种原因也做不到每期必入了，九点放学，只要有营业的报刊亭总会问一句，老板，有电软吗？回首电软陪我走过的岁月，不禁感慨时间飞逝啊，电软三次改版，小编来去匆匆，五年间，沧海桑田，物是人非，我经历着人生种种，转眼间就到了高考，在这期间电软一直是我的密友，带给我惊喜，带给我快乐，还记得自己第一封信登陆闯家时的激动，接下来我将向我的理想发起冲锋，三年前的状元一去不复返了吗？我会证明给他们看！感慨肥皂的离去，我也是一个战争狂人，COD是我的最爱，每次都是先看到肥皂的攻略再玩游戏，手机字数限制，接着，每次都是先看肥皂的攻略在玩游戏，这种期待与兴奋感无与伦比，然而肥皂走了，再也看不到FPS的攻略了，真的很伤心，我不希望这时间会很长，我想其他读者也是一样，希望电软能尽快恢复对FPS的攻略上来，仅仅几个奖杯介绍实在不给力啊！新年到了，我衷心祝愿电软可以越办越红火，超越所有同类杂志，成为中华第一！

——“必胜客”张帅



艾德桑曼利：期待你能入手理想的通知书哟同学。现在away from DR不算什么啦，等你到了“大学”这张地图上你就知道什么是真正的高自由度了！！>w<



猴子：鉴于最近FPS玩家的强烈要求（包括我），也希望杂志以后多一些这类攻略。另外COD好归好，毕竟是追求电影效果的；如果你想看到真实战争的残酷，请你去玩被一些人无视的《荣誉勋章2010》。



蔬菜汁：三年前是状元啊？引起了我这个二十年前奥术老三的共鸣啊，来握手张帅同学。



小沛：虽然肥皂走了，但是大家如果需要的话，还是可以继续出FPS攻略啊，让肥皂来兼职！



赤银：怀念肥皂，那厮最终还是背叛我们的约定买了美版3DS了，活该玩不到猎人哼！



宇多田：还记得肥皂和我来电软只差一天，让我们相信再见不会是永远。



莫邪：被你路过时候总会问一句的报刊亭老板，这五年来又有什么变化呢？少年。



– 江西贵溪读者“桐生越马”的新年贺图 –



信件相关情报：QQ留言

差一点忘了说，小艾是个很可爱的妹子，咱对她是各种称呼有小艾，艾样，妹妹，妹子，小萝莉，小艾大人真是卡哇依的是乃【我用的日语没错吧】，听说她就要考试了咱已经给她安慰了，请小编们发送祝福电波给她吧【咱就是做个好人没别的】阿赖耶识的意思就是领悟吧，咱已经领悟了很重要的两个字那就是珍惜，它是超越了爱的存在，也许很多人一定要到失去了才能明白，可能平常就在你身边人和物就是需要你所珍惜的，请大家珍惜给你爱，快乐，还有哪些珍惜你的人。游戏可以重来而人生不能，千万不要等失去之后才后悔。真心的。感慨完毕。换话题，今天是2012新年第三天，在这里我想许下3个愿望，第一我希望，神啊让咱中个500万吧那么咱就能全主机至霸了，第二是让咱妹子能明白咱对她的珍惜，也希望她能领悟珍惜，最后一个愿望是。让所有小编也中个500万吧，一定要登哦，不然。你懂的。

——江苏苏州 蒋学



艾德桑曼利：= =！我什么时候同意被叫做妹纸了！话说我也不是小萝莉啊可恶！！再有啊啊啊！！！妹妹什么的算是肿麽回事啊其苦修！！！少年你要怎样啊！



猴子：珍惜眼前人，这话说着真容易，做着真难。全部机种制霸不需500万，5万就够了。



蔬菜汁：你的日语没有用错，卡哇依~嗯。最后一个愿望碉堡了！电波发给你！



小沛：待杂志发售时，小艾德可能已经放假了，冬天好好尽情的玩吧~嘿嘿嘿。



赤银：阿赖耶识不是传说中的第八感才对？不过珍惜眼前确实没有错。



宇多田：赶紧去应征处女座黄金圣斗士的席位吧，最近那里可一直是空闲状态噢！



莫邪：蒋学同学对妹子的执念和吾等对《魂斗罗》和《沙罗曼蛇》是一样的啊。



– 天津前田庆次的午休时刻 –



– 天津前田庆次的部分游戏 –

猴子：年根底下买PSV是冲动消费



过年啦！在龙年到来之际，给各位读者拜个年说点吉祥话，除了在这里要恭祝大家新春行大运，学好习上好班把好妹挣好钱之外，也祝大家人人心想事成，家长给买PSV！你说啥？你是任饭不是索饭？那好，让你家长给买3DS好了。还要同捆超级马力欧3D大陆的哦！说到掌机，猴子的PSP和NDS玩了好几年，却只见换机型不见换代。今年好不容易赶上PSV发售，而且我的信用卡额度也增加了一倍，前两天没事在鼓楼转悠，看到PSV神海同捆版卖2800多，差点人一冲动就刷了卡。现在已经很拮据了，这点钱还得留着过年呢。

年前单位搬家，猴子用碎纸机搞了两天文件销毁工作。虽然扔了卖了不少，最后整理出的东西还是有好几吨，真是破家值万贯啊！我对在快过年时还留守京城给老婆孩子挣钱的搬家公司的大哥们的辛勤劳动和淳朴态度致以真诚的敬意。



电软官方博客 留言摘录

来 AKADevil：

各位小编好！哦，还有艾德LOLI好。我是从高中开始接触DR的，差不多三年了。我记得买第一本DR的原因是看到期末考场有张鬼泣的图图立刻付钱来了一本（我是DMC的狂热粉丝的哦），没错那就是09年4月的那期。翻看第一页（我是习惯身边翻书时倒着翻的，所以先看到了鬼泣）看到生化危机的LION后我再次激动不已'没错，你是我喜欢的类型'这样的感觉立刻让我面红耳赤，心跳加速，相见恨晚啊！我是习惯随便翻书时倒着翻的，所以先看到了鬼泣。

回 蔬菜汁：

我也是高中的时候接触的DR，我是《梦幻模拟战》（兰古瑞萨）的狂热粉丝，每次看到艾尔文的时候我都激动不已。

来 程欢亭：

对生活我都是抱着极度消极的心态，看了电软的文章之后让我茅塞顿开。希望你的指点。

回 蔬菜汁：

指点什么的太简单了，多玩游戏少胡思乱想，该吃吃该玩玩。

来 o丁夫人o：

元旦快乐，我的电软。

回 蔬菜汁：

春节快乐，丁夫人~

来 虚无：

新年快乐，祝小编们身体健康，祝小菜汁……哦不，早了点。话说我已经有连续3期没买电软了，每次问书店老板都说没有，这次去老板居然说电软停刊了……我顿时懵了，果断上博客看最新消息，结果电软活的健康灿烂无比，老板坑爹了这是。有时候一些愚昧的流言蜚语的确会让人十分恐惧，对于陪伴我多年的电软，这种玩笑是经不起的……话说这个冬天本来打算看雪，结果新年已经过连个雪花都没飘，吹着寒风就这么过了一个冬天，来年冬天一定要看到雪！什么？你说2012？好吧……这就是命么？

回 蔬菜汁：

内老板肯定是隔壁杂志《啪啪啪啪啪啪啪》的支持者，不管怎么样，316期已经上市了，通过网络书店（淘宝神马的）也可以购买哦。欢迎咨询。

来 凌羅伊：

2012的第一天，睁开眼的时候终想起关心下PSV的发售情况，拿起床头的手机搜到的却是让人如同刚耍过胸口碎大石的消息，次周销量惨淡到只有7万余。看到福布斯神马智能手机与平板电脑冲击的理论，不由苦笑，在我内心看来怕是这个世界越来越现实，人们对憧憬的向往，对理想的坚持，对承诺的信任，正在消退，慢慢的只留下浮于表面的虚伪，欺骗别人，更在欺骗自己。（某人路过：这周PSV销量已经跌下2万了）



信件相关情报：信件相关情报：忘了到底是哪里拿出来已经找不到信封了很抱歉+312回函卡

编辑们，我来了！我真的来了！我们这没有卖游戏机的，只有卖小霸王，好不容易看到了一台GBASP，过几个月买的时候……一句话，"没有了！"我……我……受不了了，在网上买的话，行，就是没有网银，而且又不知道怎么弄！我正在寻找网上淘过的邻居，实体店买的话，又太贵。唉……你们有办法吗？我整天都在看《DR》上游戏机的图片。我们这玩的有：冒牌街机、PS2，唉唉，太杯具了！编辑们别光看，一起来帮我想想办法！我最近在淘宝网上看到一张雷人的图片，是卖仿PSP外形的游戏机！PSP外形还带触屏。

——安徽舒城 周成



艾德桑曼利：这有什么的！不就是触屏psp么！！我们这里的高端市场已经出现了psp5000，pspgoo，psp5等一系列高端产品了！！功能直逼MP8！！！仿外形神马的简直是弱爆了！



猴子：小霸王也是游戏机啊。而且是游戏机里历久弥坚的战斗机哩。现在订火车票都要上网了，网银还是办一个吧，总有用处的。



蔬菜汁：买游戏机的话最好还是要试一下机器，实体店太贵的话，可以在论坛里找一下。



小沛：同意猴子的观点，小霸王就是游戏机中的战斗机，这年头玩红白机才有面子！



赤银：网上买吧，挺好的。支付宝对账单140+笔【哔——】元的淡定路过。



宇多田：你确定自己看到的不是PSV么？那东西有触摸的功能……



莫邪：4L的，我用倍儿有面儿的小霸王红白机跟你换咱们单位的PSV行不行？就这么定了~





－河北读者望月命的节日贺图－虽然杂志上市的时候，春节已经过去了，但是看到已经升到高中的"望月命"同学的话，心里忽然……忽然一阵阵的往上顶。

平身低头霸！



- 今天是过年前上班的最后一天。对假期抱持着深切期待的同时，也请让我对今天剩余的工作致以无比衷心地厌恶之情。去！把那个拖稿的赤银给我拖出去……别、别动它了，对！按桌子上，让它快干活。
- 明明上一期的杂志才刚到我的手里没两天，这一期杂志怎么就要截稿了？而为什么这期杂志到读者们手上却要等到春节后了呢？我去这该死的春节，和该死的春节。
- 大家都说春运买票有压力，可是为什么赤银接连四五次给自己替别人电话网上买往返的车票都十分钟解决呢？应该和我低劣的人品没关系吧。还是说正因为我这种人的存在才导致诸位回家的亲登不上网买不到票呢？罪过啊。
- 前几天去看了《福尔摩斯2》的电影，感觉还不错，具体请见本期红魔馆无责任影评剧透。
- （虽然现在还没有）新的一年已经到了，还处在腊月的某银跨越时空预祝各位龙年身体健康、家庭和睦、学业有成、工作顺利、心想事成、万事如意，游戏玩得开心，该脱团的都脱团去吧。
- 不闲扯了，我继续工作去了，大家明年见。

天天：SHEL与梦



刚才和朋友说到画风，就自然而然说到了SHEL，诶没办法了也许我没办法了~
也许真的是这个样子。

SHEL的画里总会透出一丝丝我们所依赖的温暖感觉，无论是那些颜色那些线条还是那些没有文字的故事，纯净的水彩画。少年与少女，星与大海，永不结束的故事。

我是没有原因地就喜欢上她的世界，就如同被卷入漩涡一般，旋转进那个温暖的中心，
也许还是因为共鸣而不是属性相似，也许那是自己一直在追求却遥不可及的梦想，所以才会那么喜欢，所以才会那般执着。

它就停留在那里。

脑子里时常浮现出SHEL的画，好像都能触到的感觉，好似想要拥抱的世界，又平凡地近乎在身旁。所以说谢谢你！给予这样子的幸福。

恩，就是这样，好比她笔下的佐助，总能让人感觉到、画出的气氛，是这孩子真正的柔和~
希望她被更多更多人喜欢！



信件相关情报：QQ留言

祝大家新年快乐呐~~哈哈。小编们过得怎样呢？我过得也蛮开心的（就是领红包）电软2012年的定向是怎样的呢？小编们有PSV了吗？看电软快一年了~某艾有微博吗？求关注呐~~祝同县城的瑛和珑能在一起呐（坏笑。当初说知音，我不是很相信啊）。最近我刚买了个MP5（SONY T8），问小编喔~~~PSV又前后触屏又双摇杆的玩起来手要多协调啊？还是那一句：电软加页行吗？送的赠品要有创意。加价我觉得没问题，在这样的环境下，所有同类杂志价钱都二位数，只有电软才单位数（杂志中的小强？）。祝彭洁仪新年快乐与生日快乐（她生日快到咯）。与她的关系更好了~开心ing~ 还是那一句，祝大家新年快乐呐~~希望电软越办越好，内容越来越丰富，小编工资越来越高。

——广东河源 奕生仪世



艾德桑曼利：某艾表示不用微博啊，作为一名极致凹凸曼（outman+OTman）我只用人人+企鹅（852571123欢迎骚扰）作为二次元唯二交流用具……



猴子：索尼……T8……国产山寨货现在都这么火么。反正这类玩意儿也没有原装的，我推荐的话，推荐O魔或者X诺的，格式通吃，5寸左右，按键的就行了。多余的也浪费。



蔬菜汁：以后买了好东西这种事不要拿出来炫耀啊喂！至今没有PSP的大龄编辑羞涩飘过。



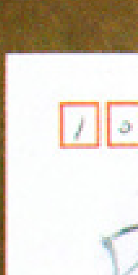
小沛：作为价钱单位数的杂志，吾等感到压力甚大。所以，做了一个艰难的决定……你懂的。



赤银：至于加页的问题我觉得需要先加两个新同事之后才能实现呢？



宇多田：我也希望咱杂志能加页送海报什么的，那样我就可以私藏很多海报啦！



莫邪：希望明年能增加某莫邪的存在感，还给她加工资，嗯嗯，就这么愉快的决定了。



– 湖北荆州读者杨璟%霸气竺的信封封面 –



信件相关情报：普通牛皮纸信封+两张照片+315回函+码满字的长信一封

正当我准备认真工作时，命运又和我开了一个玩笑，一个意外，又让我变得不忙了，我准备把时间放在回信上。

几天前我去报亭，看到一个人买UCG，于是我问他，买不买电软，他说买，我问他听说过前田庆次没有，他说："听过，此人总上电软。"当他得知我就是庆次后，马上就要我的QQ号想加我好友，我告诉他我没QQ，家里也没网线，之后又和他聊了两句，他问了我玩什么类型的游戏，我说只要不是RPG就行。现在玩《现代战争3》，当时在上班路上就没深聊，我感觉闯关族里大家都有共同语言，虽说这个人也买UCG，但我真想在电软中见到他……

《真人快打》（也译作《致命格斗》）我终于通关了"新手难度"，在整个游戏中我也只是个新手，绍康是我游戏生涯中见过的最无耻、最无赖、最啪啪啪的三无BOSS了。

有句话，少小不努力老大徒伤悲，现在我31岁就开始伤悲了，后悔小学、中学、大学没认真学好英语，导致整个游戏都要查字典，一年中会出很多游戏，并不是每款游戏都能在电软上见到攻略，很多游戏的语言障碍很让玩家头疼，希望今后电软在制作攻略时优先考虑这些要素，为玩家和读者带来方便。

——天津 前田庆次



艾德桑曼利：少壮不努力长大学IT……好吧我怎么会想到这个。作为伪IT行业的一名嫩苗级同学告诉你，自力玩懂一个英文游戏后，你的头顶上会自动出现一个金灿灿的成就……



猴子：嗯，这个，现在汉化游戏不是越来越多了么。可惜COD系列都没有官方中文版的。



蔬菜汁：同为小学、初中、高中都没认真学英语的人，觉得只要身边有英语好的人就好了。



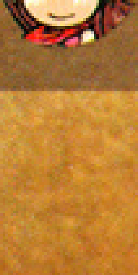
小沛：虽然大学也努力学英语，不过有些东西已经随着发线后移而慢慢消失了。



赤银：制作攻略貌似也不能满足读者不会外语的问题吧？俺们总不能在杂志上出个汉化版补丁是不。还是自己动手丰衣足食比较好。



宇多田：因为杂志的时效性所以我们在制作攻略时考虑的更多是主线之外的其它东西……



莫邪：同样英语不好的咱，总是拜托英语很好的肥皂帮忙，给你添麻菇了~鞠躬！



信件相关情报：小巧白色信封+24界大学生冬运会纪念邮票+3张回函卡+一封长信

高三，第一学期快结束了，老师对学生的手段越发地残忍了，真让人受不了。一大堆的练习扔过来，不知不觉已经汇集成大海，无奈之下，我拼了命地游，话说，咋没岸呢？天气真是越来越冷了，冷得我越来越希望自己不是一个人了，而是一只熊！

最近忙于写作了，想去投稿，可是学业太重，没有时间修改，也上不了网，唉……天生我材是有用，只惜无时无伯乐。话说动漫手办满大街，游戏手办难买啊！

看电软挺久了，第一次给电软写信，手不住地颤抖（天气冷啊），一封信花了N久时间，字体还很难看，丢死人了，小编们表介意。

临近期末，老师一个个把学习抓得很紧，身边的童鞋也都进入了备战状态，而我因为是一个缺乏紧张感的人，所以显得格格不入，以至于被同桌视为"外星人"！

但是呢，也因为如此，在一天到晚都要上课的情况下，我抽出了时间来看电软。看电软的过程是幸福的，而买电软的过程是痛苦的，目前我所知道的报刊亭中，只有我们学校门口那间有电软卖，重点是老板每次进货只进两三本，所以每到电软发售那几天，我都得一放学就往外狂奔，不知道的人还以为我被人追杀。

想起最初接触的格斗游戏是KOF，本人也是《KOF》的超级粉丝（好像最开始是因为觉得八神很帅，寒），顺带一提，偶第一次接触游戏是在小学四、五年级，玩的第一个游戏正是《超级马里奥》。

语无伦次不知道写什么好了！

总之下次写信偶会画一张自画像送给小编们，期待哦~

最后提前祝元旦快乐！

——广东清远 丧尸



艾德桑曼利：考试什么的~淡定~！我表示我现在已经挂了两科了！（好孩纸不要学哟！）游戏手办也不是不多啦，只是这个水平神马的……刚刚看到了一个克里斯的手办，白眼+驼背+两手直直下垂……我猜那一定是感染版克里斯对吧！



猴子：从你的名字看就知道为啥你被追杀了，估计克里斯跟吉尔他们天天在学校门口堵着你。



蔬菜汁：对第一次写信就禁不住手颤抖的丧尸说，我玩的第一个游戏也是《超级马里奥》，呵呵。



小沛：偶尔也尝试一下"格格不入"的状态也不错，至少考试结束后可以拥有一段永久的回忆。



赤银：提前祝春节快乐，虽然这本杂志出的时候已经快情人节了吧。



宇多田：我初中高中的时候咱一直认为全国的作息时间都是一样的，但是直到大学我才发现只有我那里是从早上六点上到晚上十一点……



莫邪：经常在紧张打字的同事身边淡定游戏的我也被视为"外星人"，拖稿无罪！

《电软》回函卡讨论话题

还记得你的款通关的游戏吗？当初是什么样的动力或者吸引力让你打通的呢？

蔬菜汁 北京东城 FC《魂斗罗》，当时其实我更喜欢《超级马里奥》，不过直到最后也没通，记得最后一关是个迷宫，有个同事曾经跟我炫耀，说5分钟通关，结果我牺牲了下班时间看他表演的时候，他却在8-4屎了3次，杯具，他叫“桔梗”。

阿鲁卡德 湖北武汉 咬牙微笑，这个问题是为了戳姐姐的泪点吧，口胡！、
活了二十六个年头，玩游戏，八零年代的某是从红白机开始，（小霸王什么的笑），各种经典的肯定已经通了，可是太小，完全记不得（根本是失忆了），有印象的点下巴回忆——《空之轨迹》。RPG类游戏是首选，需要精确操作的动作RPG本人稍微苦手，这种剧情浩大，各种任务有趣，人设OK！又是回合制的，自然一根筋打下去，越打越喜欢，通了后的反应非常纠结，无是不受控制的拍桌大笑，抱着物理的垂耳兔猛亲一通，然后就萎了，趴在床上大哭一通，各种百感交集什么的。

望月命 河北承德 《口袋妖怪金》的说，动力啥的，只是因为想见渡而已，（渡控自重）。

你希望拥有哪个游戏角色的外貌和能力？希望谁成为你的男（女）朋友？

周成 安徽六安 当然是《鬼泣4》中的但丁，好帅，越想越帅，但是能力很难选，好吧，我就选多啦A梦！想要什么都有，爽，女朋友嘛……很多人可能会选《爱相随》里的，可我不会，我选的是本期《DR》中（312期）P26梦幻俱乐部中被袭胸犬袭击的那个美女。

杨光雨 陕西汉中 我希望拥有“肥皂”迈克塔维什硬朗的外貌，因为本人长得文质彬彬，太彬彬了，我希望拥有慕容紫英的能力，太帅了，可以吸引妹纸；我希望韩菱纱做我的女朋友，长相甜美、性格可爱、始终如一、坚持不懈。

丧尸 广东清远 偶希望拥有《最终幻想7》中塞菲罗斯的外貌（尽管我是个女的，呵呵），能力嘛~《KOFXIII》中BOSS斋祀的能力吧，控制时间？可以长生不老，哈哈哈哈！（早有预谋的某只）至于我的BF……《潘多拉之塔》中的男主角恩迪，不过人家有塞蕾丝了，唉……《格斗之王》的八神庵嘛，人很帅，可是总觉得不知道什么时候就会被杀……我一个人孤独千年吧……



信件相关情报：小一点的牛皮纸信封+一封信

这几天难受，一直咳，前不久我在家呆着看了一天电视，（至少不少于6个小时），本来就有点贫血，又一直坐在沙发上没动，然后我妈敲门，我猛地起身，眼前一黑，然后就没知觉了，再后来迷迷糊糊记得头很疼，一直在胡思乱想那些有的没的……去检查时，医生说压力过重了。当时我就惊讶了，压力过重？开什么玩笑，我是看电视看的压力过重还差不多。话说这几天什么也不想干了，厌学就不说了，连动画、杂志、小说都不想看了，这是咋回事？难道连男生也有那么几天……心情浮躁吗、特殊生理现象什么的吗？初中《青春》手册上没写啊。小沛那期专题很实用，而且波波头也把龙哥热线当回事了，不错不错，怪叔叔们加油！金灿灿的未来在向你们招手！

——四川成都 “芝麻”蒲智


艾德桑曼利：你是正常的，少年！我觉得也就你能理解，当年买了一本你期待了快一年的漫画，然后你把它带回家就直接放到书架上，结果就一直没有动过的感觉……我pockmon第30本就是这样啊啊啊啊啊啊！


猴子：你这是明显的缺乏运动懒惰成性血液循环减慢精神萎靡不振少年痴呆前兆综合症。必须用健康的生活方式才能加以改善，否则小心得少年痴呆症。


蔬菜汁：你真的是男生吗？芝麻，一个月总有那么几天的话，手捂XX笑而不语。


小沛：有什么生理问题，问猴子哥就对了，猴子上知天文下晓地理，中知生理卫生。。


赤银：每个月总有那么三十几天不想工作。没事很正常的。任谁坐久了猛一起也会晕，不要久坐经常活动一下就好了。表装病了孩子。


宇多田：身体健康问题一定要多多重视一下，这可是咱革命的本钱啊！


莫邪：小芝麻，你到底是怎么装作压力过重而且还没有被看穿的？我也要习得这技能。



信件相关情报：普通牛皮纸信封+彩色圣诞插画+一封信

这次没画神马稿耶……只有这一张圣诞的，寄到的时候……315期肯定出了，咱有罪！因为没有买到314，所以过一阵子媳妇会寄过来的说（豆子咱爱你丫豆子~），这次谈谈这幅画：首先，牵着咱爪那位是玲子（湖北武汉读者安闲铃），劳资后宫佳丽三千……对了，内个黄毛是沛爷；第一个是猥琐叔叔……咱想了半天该画啥，看见爆炸头忽然想到可达鸭和咸湿鱼……第二个是宅叔叔（赤银），第三个是沛爷……第四个是熊叔叔，第五个是莫爷，很萌的吧？其实咱也想画其他小编来着，直到咱膝盖中了一箭的说……

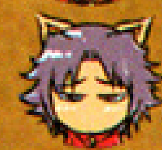
——河北承德 望月命


艾德桑曼利：表示给咱的回函文本中木有看到画啊啊啊。望月酱的妹纸画得一直很可爱的说～提议下次望月你也来个全体女体化好了。嘛～其实集体性别逆转也不错哦～～！！（汁儿蜀是不是该成卷发婶子了……噗噗）


猴子：呼，还好我的存在感比较低，不然肯定不知被画成啥样了。


蔬菜汁：被望月命同学称为猥琐叔叔的举手飘过，请问，望月乃要不要鼻屎，我刚好有一颗！


小沛：为什么咱是黄毛？虽然发线后移肚皮略微突起，但咱至少还保持着死硬派的黑发！


赤银：话说配图应该是两页前的那张吧？我那是什么动物来着，九尾藏马？


宇多田：恩，想看望月命作品的同学请往前翻一页，为什么把我放在最边边上！


莫邪：排行老五的飘过，虽然没有什么存在感，深感自豪啊！

小沛：游戏新闻眼“电软版”……



- 1月上旬某日，蔬菜汁乘坐公交车时不慎坐到了一滩粘稠状异物上，经过多方查证，此异物为稀粥。当天上午全体小编对菜汁轮番安慰外加嘲笑，大家在欢乐声中度过了一天。
- 1月11日，编辑部组织召开了例行策划会议，大家对于本期开篇的选题都踊跃发言，提出了各自具有建设性的意见。最后小沛本着公平、公正、民主的原则，选用了自己的选题。
- 1月12日，宇多田向小沛汇报了网上一个走T台之后迅速成名的MM，小沛认为，这种聚焦事业线的社会风气实在不可取，于是亲自上网一一查实，将图片反复研究并进行批判。
- 1月15日，宇多田的笔记本硬盘报废，所有数据丢失，包括工作文档、音乐、电影、普通照片、陈老师照片、苍老师照片等。
- 1月16日，拿到了节前的奖金，春节终于有肉吃了！

龙哥热线

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

前言

一年中最长的一次节日就这么过去了，希望各位没有玩够的读者，在上班走神的时候、上不是那么特别有意思的英语课和数学课的时候，看到这本节日后发售的杂志这一页时，还能回想起节日时的欢脱气氛，即使放假时忘记写作业开学了被老师批评、忘记了公司嘱咐的有时间的话加班做的东西的话，看到这本杂志的时候，也会在心中默默地说一句，“不后悔！”

Q 有游戏目录卖吗ps，ps2，nds，ps3。现在nds需要汉化的游戏汉化了百分之几？

——重庆 我要飞



A 我要飞同学，如果能上网的话你去淘宝店问一下，一般卖游戏的小店都有游戏目录，需要哪部主机的让他们在线传给你，现在游戏店的客服都很热情，也许还有机会遇到美丽的大姐姐也不一定哦。如果没解决问题的话，我再来帮你，不过大姐姐你就遇不到了啊啊啊啊啊。NDS需要汉化的游戏太多了，这其中大多数都被汉化了，新游戏出一段时间就会有汉化版跟着放出。

Q 真希望能把《真人快打》的白金奖杯登在电软上，知道天津的前田庆次也特别喜欢这个游戏，我也挺喜欢功夫的！如果我和他在一个城市的话肯定会找他练练。真人快打的奖杯我打到50%后就不知道怎么打了！这个游戏是限制级的上网也查不到！恳请帮忙，把真人快打的奖杯登在电软上吧！

——辽宁沈阳 磊哥



A 你好磊哥，之前小编宇多熊已经把PS3版《真人快打》的白金奖杯刊登过了，这个列表比较占地方，于是我把图片发到你QQ上了。有问题的话再找小编们，尽量帮你解决。对了，天津的前田庆次也是真人快打fan，有机会介绍你们认识、交流下。

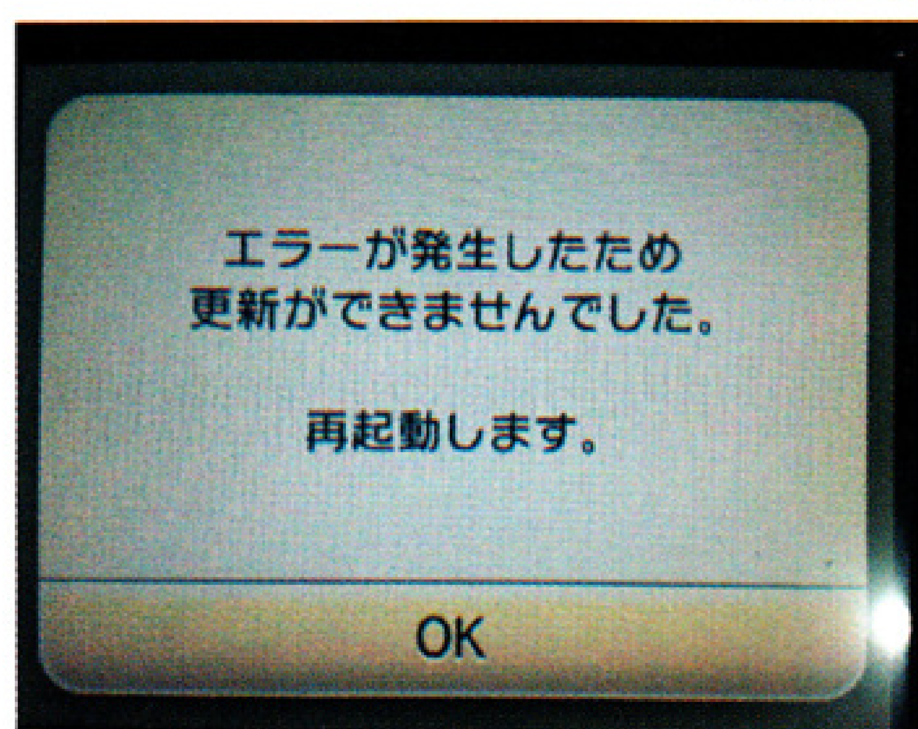
Q 元旦已过，新年也不远了，压岁钱光是想着，做梦都能笑醒，这次再不心狠点主动找亲戚点头哈腰估计又要被老妈战略拦截，话说PSP3000最新的破解版本是什么？不是最新的话最终幻想零式可以玩吗？最后祝龙哥元旦快乐，今年是你的本命年呢，涨工资什么的……（舔嘴）。

——虚无

A 最新好像已经是普罗米修斯6了，5.03以上可以玩，不过有可能死机，注意下补丁。如果喜欢某款游戏的话一定支持下正版哦。D版不会对游戏制作小组有任何经济回报，而且会渐渐侵蚀你玩游戏时的那份乐趣。些许的改变，会让你的生活更有味道。

Q 问：最近入手了日版3DS，请问如何更新系统？就是能玩邂逅传说2的那种。是不是还要个路由器？怎样接WIFI？

——天使之羽



A 确认WIFI连接成功后，按照升级步骤，设置——本体更新就可以了。如果出现错误没升级成功的话，再启动重试。尽量在深夜或者其他网络稳定的时间更新吧。

Q 菜汁叔，PSP会不会因为PSV的发售而大幅降价？PSV的3G网络怎么用？

——AKADevil

A 进港版3G可以直接插联通3g卡，也就是wcdma的格式。

Q 你牛肉君又来了，想了解下PS时代《射雕英雄传》这款游戏的一些情况，比如基于什么情况下开发啦？销量如何等等

——牛肉伊面粉

A 《射雕英雄传》是日本Sony电脑娱乐公司（SCEI）2000年9月6日在我国台湾，发表了第一套全中文化的PlayStation角色扮演游戏。日本Sony希望能藉由软件中文化以及透过合法渠道销售的方式，减少台湾的盗版歪风，并且循此模式，在我国台湾建立一个可与欧、美、日三地同等地位的电子游戏王国。当时，SCEI选择将新游戏的发布会由东京移到我国台湾举行，不仅是其首次在日本境外的亚洲地点举行新游戏发布会，同时也是首款SCEI推出的全中文化游戏软件。SECI表示，此次推出全中文化的角色扮演游戏（RPG）——射雕英雄传，如果能够成功在台湾建立品牌游戏的地位，未来将可以再循此模式，向台湾引进日本制作公司的人力进行合作，除了可以带动台湾其他电子游戏软件厂商的加入，也将有助于促使中国台湾成为亚洲地区另一个和日本相类似的电玩王国。SECI这套中文化的新游戏，结合了日本及我国台湾30位设计人员合作设计，历时3年，于2000年11月30日正式在台通过授权渠道销售。



本游戏共有9章，从遇到江南七怪一直到华山论剑，基本忠于原作。

不过，中国武侠类游戏在日本并不受欢迎，当时日本电玩杂志FAMI通给出的平均分数是6分，而另一款SS平台的《仙剑奇侠传》也遭遇了平均分低于6分左右的尴尬。

虽然没有确切数字，但两款武侠游戏在日本本土的销量都不高。

之所以开辟中文游戏市场还有一层原因。PS2上的首款中文版游戏《ICO》在发售当日收获了港台35万份的销量，而日版在日本本土的前三天销量也只是1万份。

以下为某权威从业人的销量分析，欢迎来战：

先以现在来说，现在一个PS3游戏，国内就算是小卖店买的也全是走的淘宝，日美欧港　这些版全算上基本都是淘宝，少数商家是海外靠私人关系买卖，总得说来，就算是《战神3》、《神秘海域》、《FF13》、《MGS4》这样的游戏国内顶多卖个1万张了不得了。《战神3》淘宝是9000多张，这点可以在每

次大作出时去淘宝搜一下。把店家按销量排序，把数加一起就有个大概齐了，说1万张都多了，　有的地方都不知ＰＳ３这东西，别忘了你之所以知道ＰＳ３是因为你是了解这个，游戏在国内一直是打压的重点对象这也是事实。而且真的，大部分玩家都集中在几个大城市——北京、上海、广州、深圳、香港，就这几个地方集中。



《射雕》ＰＳ版是２０００年的游戏，１１年后的今天，民众的正版意识尚且不高，那１１年前的ＰＳ时代又有几个人买过正版？《射雕》ＰＳ版按现在的划分方法，它是只出过港版　连日版都没，完全的ＨＫ那边向ＳＣＥＨ（ＳＯＮＹ香港）请愿而实现的。和ＦＦ１３中文版及不久后的ＦＦ１３－２中文版一个性质，只不是ＦＦ１３属于台湾玩家向ＳＣＥＴ（台湾）请愿，也只有当地的官方版，其他版本没有。以《战神３》来说，０９年那么火的游戏　只卖了将近１万张，且你别忘了那是全国的购买力，就算加上香港当地的实体店数量，比如５０００张＋淘宝１万张，也到不了２万张，１１年前的《射雕》ＰＳ版保守估计连３０００张都没有。



我只想问，其实莫邪是汉子吧……

——小飛13爷



赤银回答：……直到膝盖中了一箭了。
（附上《上古卷轴5》——膝盖中箭的出处）



我有问题：本人是《合金装备》系列的FANS，当年最喜欢的是三代，最近新入《合金装备HD》合集（盼星星，盼月亮，终于盼来了高清重制的了，哦耶！），准备收集64只小青蛙通关拿隐形光学迷彩，并且把珍藏的第148期，149期电软拿出来参照着上面的攻略找，毕竟过了这么多年，小青蛙的位置早已忘得差不多了，但现在在高清合集中，找第10只（吊桥北边右侧的立柱顶端）的时候，却发现那里没有小青蛙，不知道什么原因（本人购买的是港版英文），而且我也重新找了两次，就是没有，难道是BUG？还是自己方法不对？因为那时SNAKE已经被THE BOSS卸了枪，只剩下手榴弹可用，后来我又先到研究所废墟，找到了把AK47，再返回到吊桥也找不到立柱上的青蛙，求解！关于六年前是如何对照DR攻略打这只青蛙的我也实在想不起来了，不过还是非常感谢《电子游戏软件》陪我渡过那些幸福的游戏时光。

——某读者



44.Groznyj Grad Southeast
就在东边房子上面的东南角。

45.Groznyj Grad Southeast
该区域有6间军火库。青蛙就在左边一排中间那个军火库。右边的墙壁的中间，正好有一个青蛙那么宽的缝，从那往里面看，青蛙就在里面大炮的炮筒上。

46.Groznyj Grad Weapons Lab：East Wing
就是给Raidenovich扒衣服的那个建筑物。二楼西北角房间北面的书架上面就是青蛙。

47.Groznyj Grad Weapons Lab：West Wing Corridor
就是二层的那个有两个士兵把守的联络桥。刚来到的时候往右转，透过玻璃可以看到前方有一根柱子，柱子上方还有喇叭。青蛙就在柱子的顶端。建议用狙击枪观察并射击。

48.Groznyj Grad Torture Room
就是Snake被弄瞎眼睛的牢房。青蛙就在北边值班室的办公桌下面。

49.Tikhogomyj
刚开始的地方，顺着河流往南看，青蛙就在一条横木下面。

50.Tikhogomyj：Behind waterfall
在那间有梯子和箱子的屋里，往西南角上方的管子上看，青蛙就在那里。

51.Groznyj Grad Weapons Lab：Main Wing
在放Shagohod的那间大仓库。来到Shagohod左边的2层，有4台并排的机器。青蛙就在4太机器正中间的空隙里。有个黄色护栏可能会给观察带来一定困难，那就多微调一下位置和角度。

52.Thunderbolt Battle #1
第一次和电人肉搏的时候，先去场地的东南角，然后以第一人称视点往西南角的上面看。青蛙就在几个箱子的旁边。
接下来就进入收集的难点了。连续的5段逃跑路段，因为时间有限，所以一定要在看到的第一时间搞定。由于子弹无限，所以强烈建议使用RPG-7来大范围轰击！

53.Groznyj Grad
其实这里有两次机会看到青蛙。

前一次就是摩托第一次停下的时候，眼前的一座塔楼上，但这次不太好把握，所以推荐先不打。

还有一次是刚进入有很多坦克的区域，停下后马上转向摩托的正后方，进入第一人称视点，可以很明显的看到正前方的塔楼，青蛙就在塔楼上，轰吧。

54.Groznyj Grad Runway South
摩托第一次停下的时候，先别急着清理敌兵。场景左右各有一架起重机，青蛙就在左边的起重机上。

55.Groznyj Grad Runway #1
等摩托车转弯后马上往车的左边转，并开始进入RPG-7的瞄准视点。青蛙就在沿途的第五个箱子上。但这里强烈建议往斜前方看，好能提前看到青蛙。计算好提前量并往箱子附近的地上轰是非常关键的。

56.Groznyj Grad Runway #2
进入该区域后马上往摩托车的右边用RPG-7进入瞄准视点。青蛙就在沿途的第四个箱子上。但这里强烈建议往斜前方看，好能提前看到青蛙。计算好提前量并往箱子附近的地上轰是非常关键的。

57.Groznyj Grad Rail Bridge
就是用狙击枪打桥上的C3的那段。一定要先站起来。青蛙在大桥的后面一个拱梁上。从左边开始顺着拱梁往右瞄，在刚经过第一个连接前后拱梁的横梁后，就差不多能看到青蛙了。

58.Thunderbolt Battle #2
电人给Shagohod供电的那场战斗，也就是第二次打Shagohod的时候。地图左边铁丝网的另一边有一座高耸的信号塔，青蛙在塔基的房顶的一个角上。到地图西北角的重型机枪处，换第一人称视点，往房子上看，左角上就是青蛙。

接下来的三个又是在快速行进中射击，难度虽比不上前面的MG追逐战的，但也不小！这里还是强烈建议使用RPG-7进行大范围轰击！

59.Groznyj Grad Rail Bridge
打败Shagohod后逃跑的第一段。经过隧道后会遇到两处有敌人拦截的地方。第二处有三个路障，青蛙就在左边两个路障的中间。只有很段的一段停顿时间，一定要好好把握。

未完待续


1
汤米漫画专栏
2012新年编
作者新浪微博：漫画汤米


唔
在编辑部的一个角落里，堆积着很多读者来信……


他的同学&朋友“瑛”也发来漫画声援。
哇！画得还真不错呢！


江西贵溪
“桐生越马”曹越……


……莫名其妙的被一个拥有“凶器”的妹子表白。

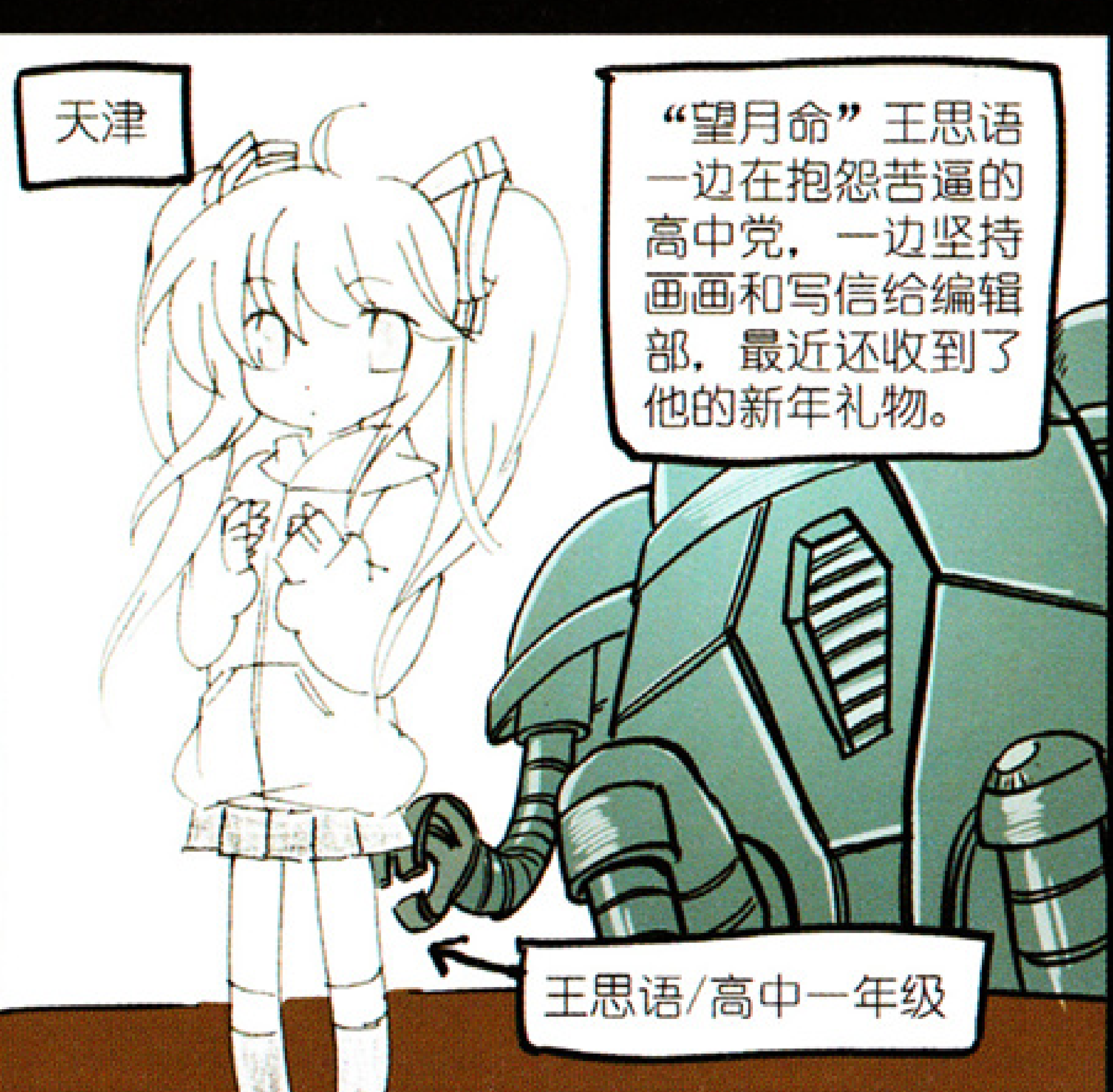

黄龙莫名其妙的向瑛表白，双双成为一对人生“银”家。
黄龙、瑛/初中二年级简称“中二”


但故事并非都一番风顺，比如……

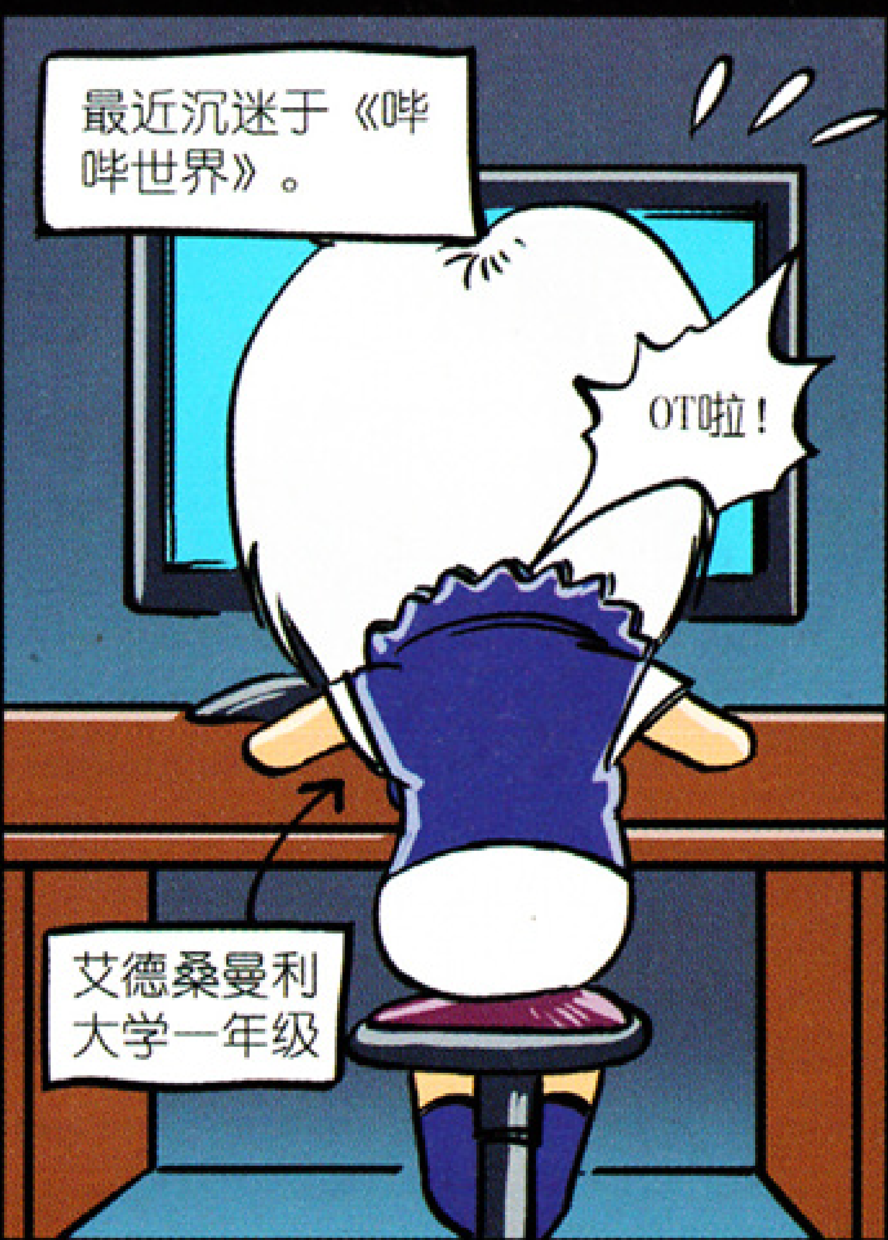

由“小正太”一跃而成为人生“银”家。
妹子/不详
曹越/高中三年级


“珑”黄龙的漫画被刊登后……


河北
“肖像画里的鬼”在经历无数次表白/拒绝后，独自庆祝光棍节，并画了漫画寄给我们。


天津
“望月命”王思语一边在抱怨苦逼的高中党，一边坚持画画和写信给编辑部，最近还收到了他的新年礼物。
王思语/高中一年级


北京
“艾德桑曼利”一边在抱怨苦逼的大一生活，一边坚持帮某鼻屎男填写闯家回复。


最近沉迷于《哔哔世界》。
OT啦！
艾德桑曼利
大学一年级

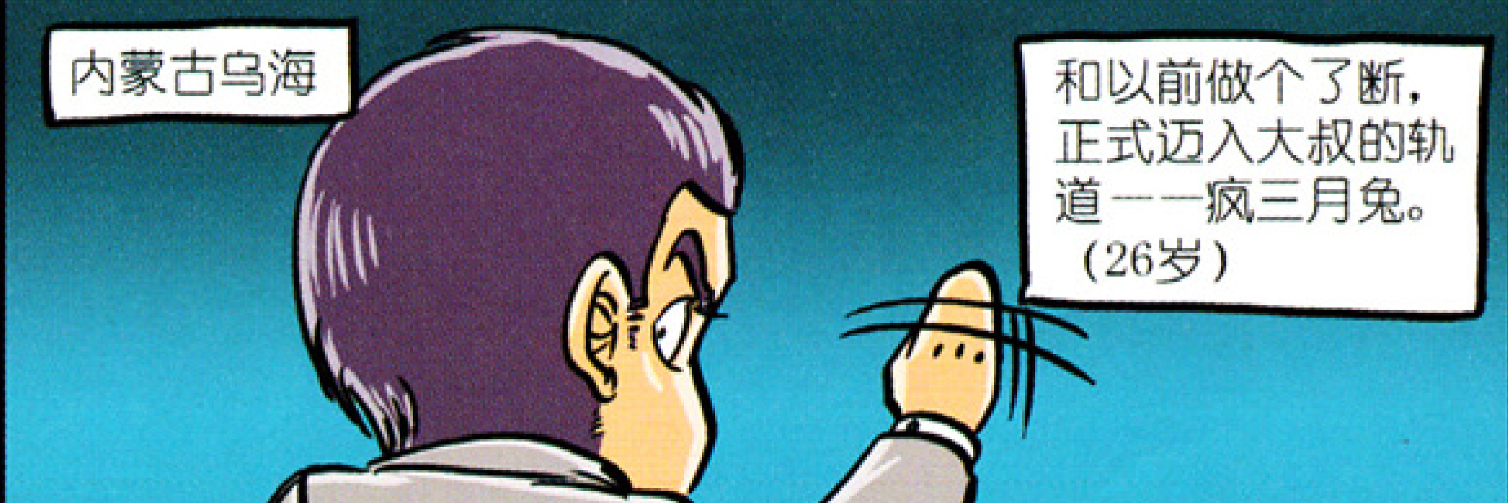

天津
习得了新技能画漫画，前田庆次显得兴致勃勃。


不过他似乎还在为卡在《真人快打》的某关而懊恼。
前田庆次/31岁


而且，还有无奈的分别……


上海
陈佳伟一边在抱怨苦逼的职场，一边手抄回函向编辑们倾诉暗恋的女同事离开了公司。
…………


陈佳伟/21岁
手抄回函是学生时代的习惯，如今成为上班族，此技能依然被他保留下来。
……


内蒙古乌海
和以前做个了断，正式迈入大叔的轨道——疯三月兔。（26岁）


北京
以及、被生活的现实压的喘不过气来——十二月的雪。（22岁）


7.80
电子游戏软件
时下热门攻略集合
《机战》系列20周年纪念专题
这么多原本平行的生活，因为一本杂志而产生共鸣。

3


当然，成长的路上也有收获……


北京
全政喜得贵子，希望将儿子的照片登在一本死硬派杂志上。


等孩子长大了，将他调教成和自己一样的硬派闯关族。
全政/31岁

4


2012
更多神经而又大条的故事，尽在2012.


DR.
超感官刺激三次元联动杂志，少年，不来一本吗？
剧终

UNCHARTED GOLDEN ABYSS

德瑞克冒险再开 宝藏收集攻略 中篇

PS VITA PSV

本刊译名：神秘海域 黄金深渊		2011年12月17日	
动作冒险	Bend	5980日元	日版
卡带	1人	容量未知	12岁以上

□文&美 / 宇多田

第十一章 谁找到就归谁

革命力量之符

土耳其石浮雕

生存证明 美国护照

土耳其石浮雕

第十二章 重要的东西

这一章比较特殊，因为玩家全程都在激流中下落，而这途中会有四个宝物需要回收，但是因为关卡的特殊性没办法及时截图，所以只能用文字说明，这四件宝物都很显眼，会有很明显的亮光提示，首先在激流左手边会遇到第一个，之后会有德雷克落下一个小瀑布的特写动画，这之后还有三个宝物，四个宝物分别是三个土耳其石浮雕以及一个生存证明“逃命罗盘”。另外这里中不熟悉操作方式的话，让德瑞克撞几下岩石可就挂了哦。

第十三章 祖父的避难所

又是比较特殊的一章，我第一次在游玩这一章节的时候以为只是单纯的观看剧情，但是第二次却发现这章节中出现的发光点都是可以触摸获得的，所以看到剧情画面中有发光物的时候，就要赶快触摸之！具体物品如截图所示，其实在游戏中的德瑞克的笔记以及游戏主菜单选择章节的地方都可以查看宝物的收集程度，尤其是对于这种个性十足的关卡，不查看的话根本不知道自己是不是落下了什么东西。

有隐藏的羊皮纸码

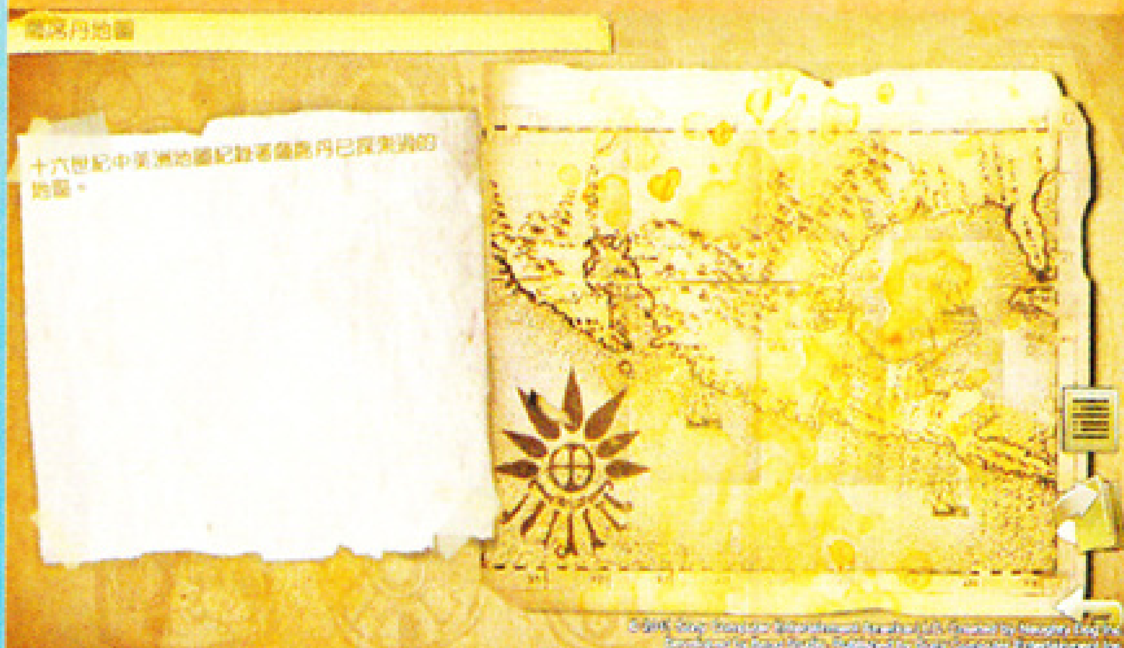
库拿人的秘密 库拿斧

库拿人的秘密 动物木雕

Teochicalol的高脚杯

普瑞兹的眼镜

萨席丹地图



萨席丹之书



猴子匕首





仪式面具



石墓碑雕像

第十四章 必死的决心

萨席丹-神殿符号的拓印



普瑞兹的足迹-IOA的吉普车



普瑞兹的足迹-IOA设施图



土耳其石浮雕



第十五章 奇美拉迎战恶魔

普瑞兹的足迹 识别证



萨席丹 阿莱亚斯的雕像

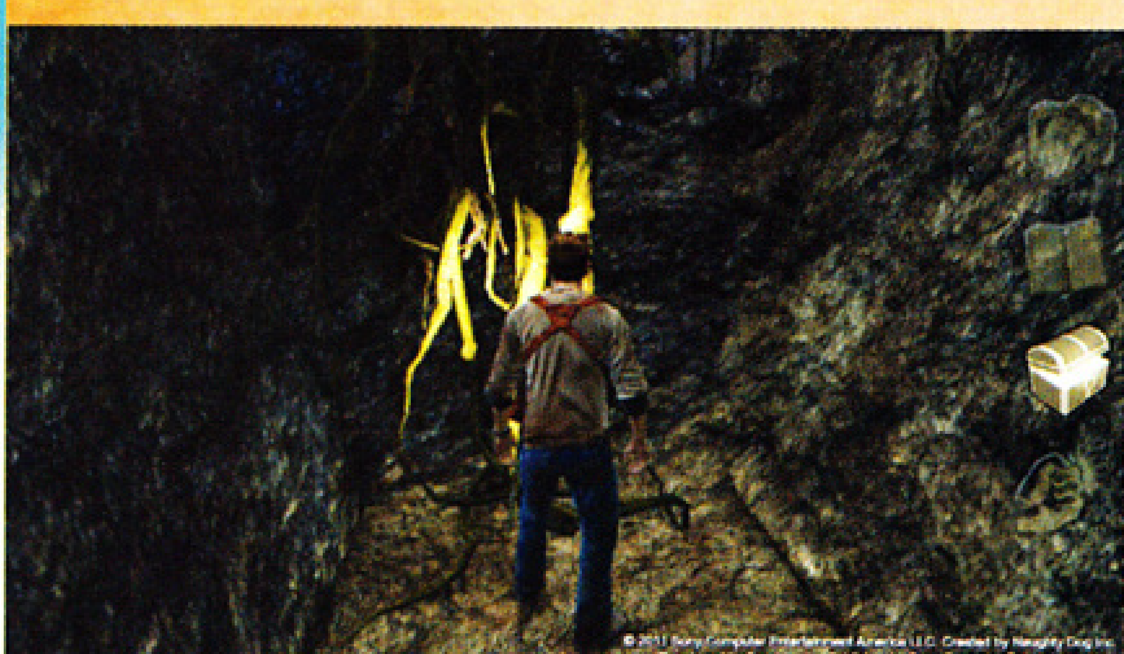


普瑞兹的足迹 筛取箱

普瑞兹的足迹 工具



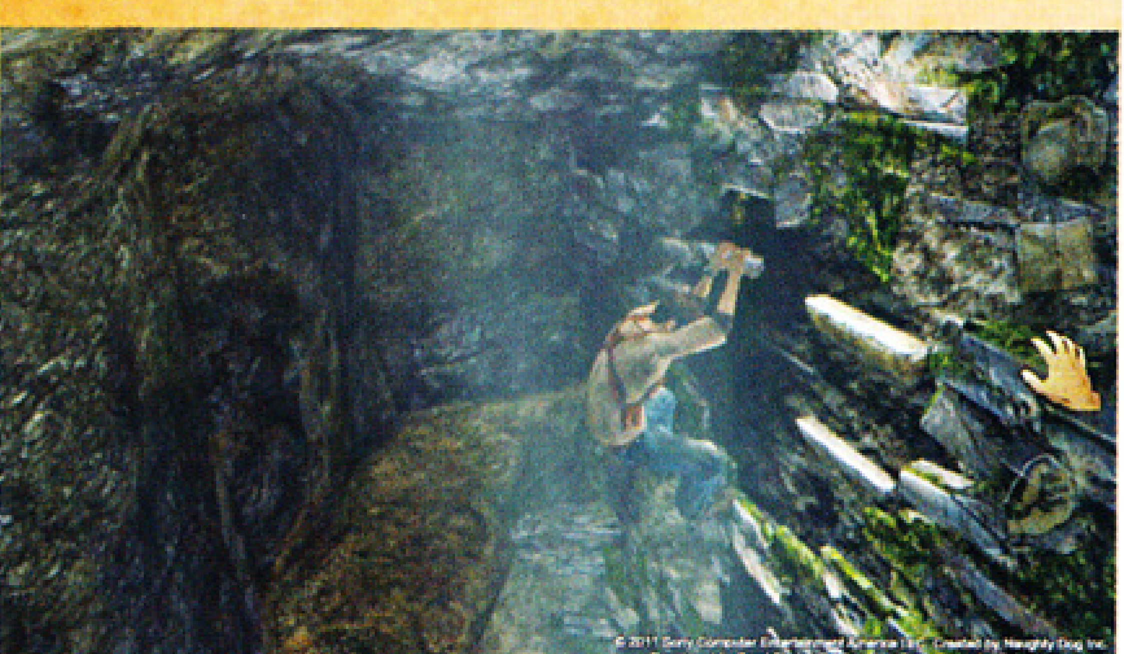
土耳其石浮雕



土耳其石浮雕



普瑞兹的足迹 奇特古遗物



土耳其石浮雕



萨席丹 七奇美拉



第十六章 七神父的密室

克罗那多的木雕



普瑞兹的笔记



西班牙人大屠杀的木刻画



巨蟒守卫的木刻画



马克斯与依斯德望的木刻画



马克斯于通往众神的门户的木刻画



土耳其石浮雕



萨席丹 奥里亚的雕像



土耳其石浮雕



萨席丹 史蒂芬之剑的拓印



第十七章 给我枪

土耳其石浮雕



土耳其石浮雕



普瑞兹的足迹 蓝色小盒



土耳其石浮雕



第十八章 为我牺牲

土耳其石浮雕



土耳其石浮雕



第十九章 证明你的价值

土耳其石浮雕



土耳其石浮雕



第二十章 赌上老命

修士的朝圣之旅

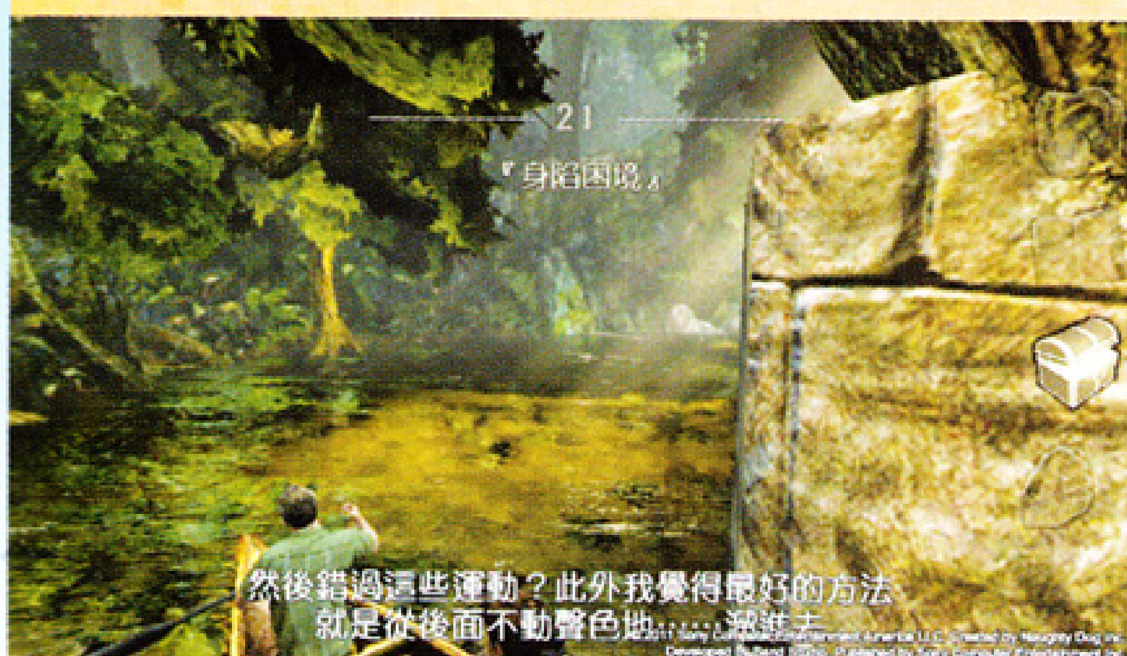
注意本章节还有三个翡翠雕刻，需要触摸发光点获得，在这里就不放相关图片了。



第二十一章 身陷困境

征服者 锁子甲衬衫

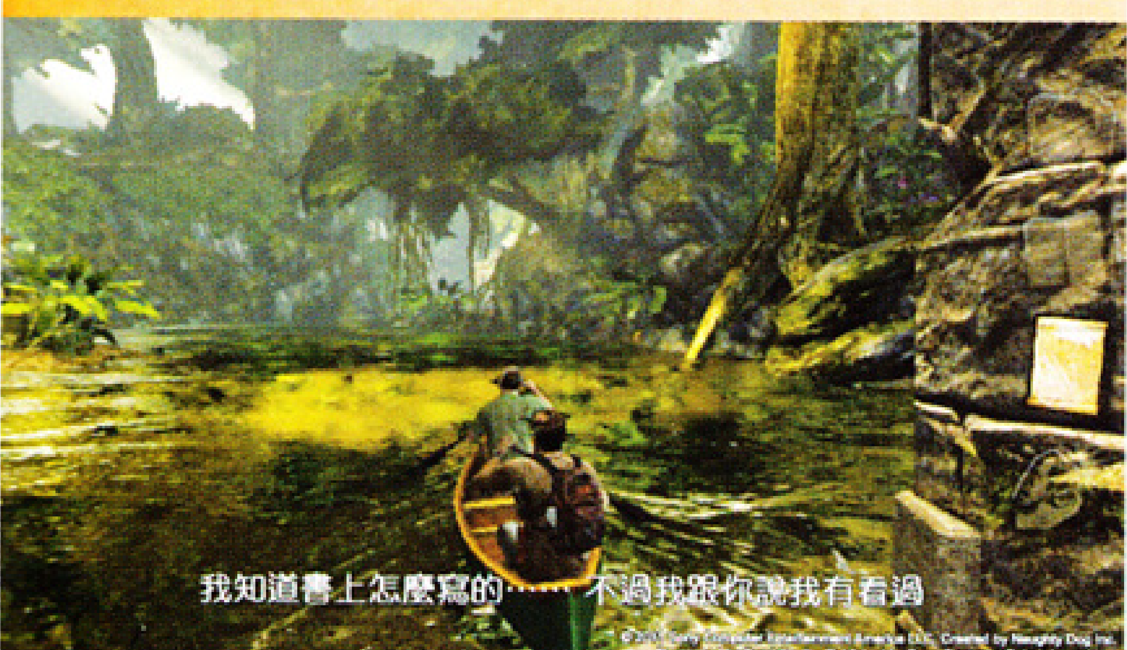
这件宝物需要在本章节一开始就驾船后退获得



修士的朝圣之旅 马克斯迪尼的念珠



天堂之圈 拓印



翡翠雕刻



失落的文明 基维拉沟渠



翡翠雕刻



天堂之圈 拓印

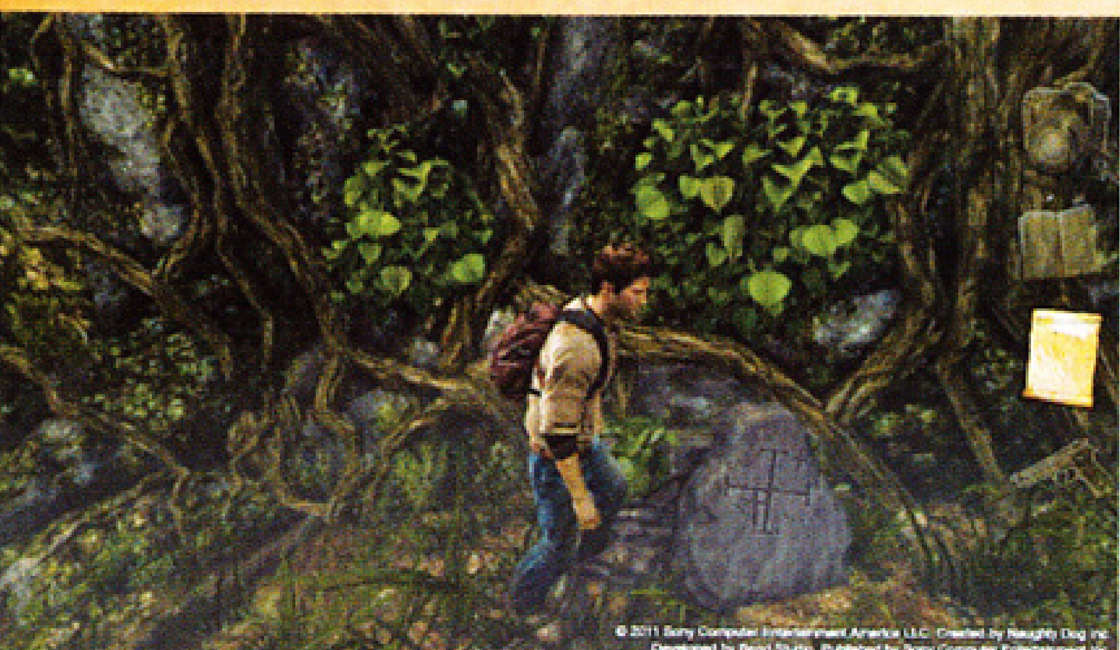


翡翠雕刻



第二十二章 枪林弹雨

修士的朝圣之旅 萨席丹的墓碑石





天堂之圈 拓印

翡翠雕刻



翡翠雕刻



翡翠雕刻



天堂之圈 拓印



征服者 西班牙马冲扣



大地之环



第二十三章 快躲好

失落的文明 碳拓印



翡翠雕刻



修士的朝圣之旅 星盘



翡翠雕刻



翡翠雕刻



翡翠雕刻

天堂之圈 拓印



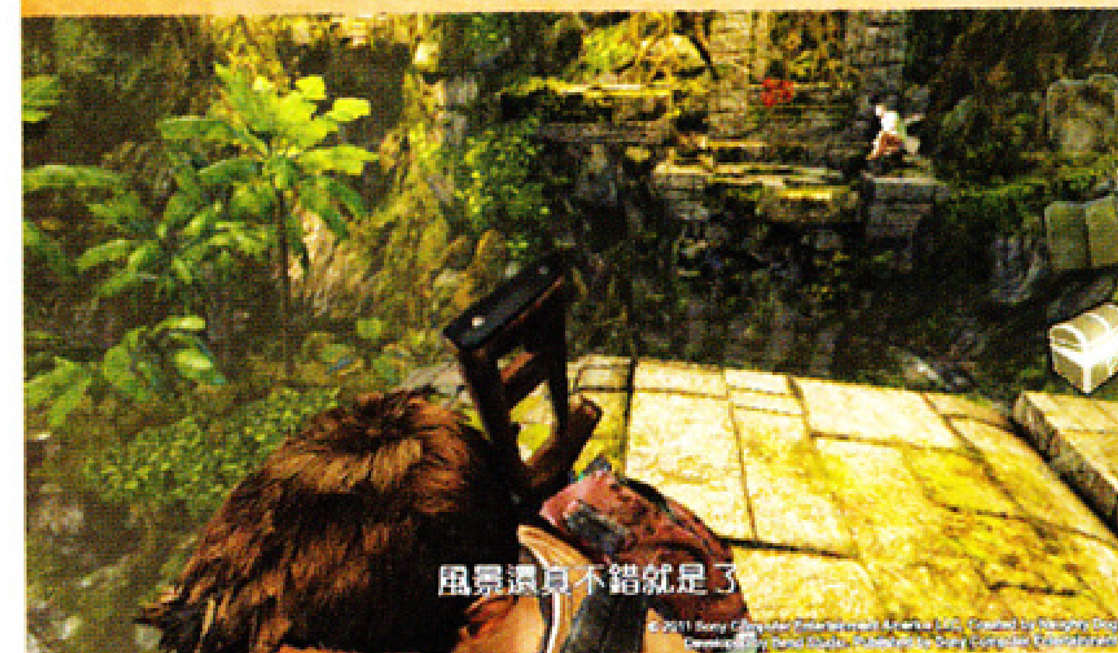
天堂之圈 拓印



征服者 征服者的靴刺



翡翠雕刻



失落的文明 道路（拍照）



翡翠雕刻



失落的文明 神殿前哨（拍照）



第二十四章 战争的开端

失落的文明 金字塔



翡翠雕刻



修士的朝圣之旅 侍祭的墓碑

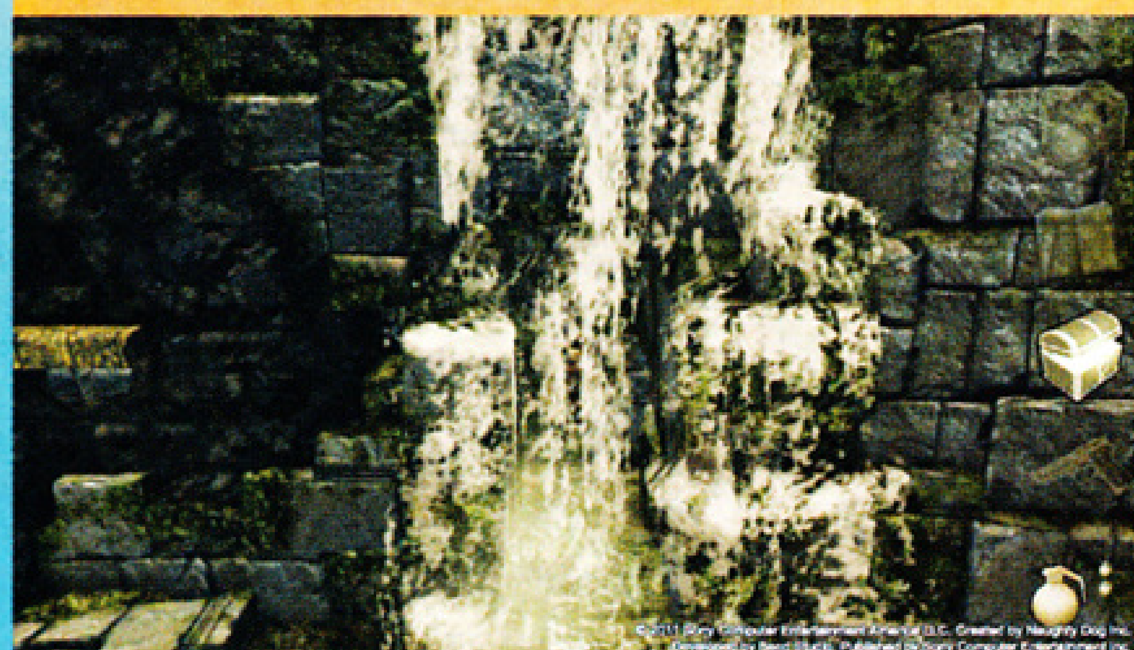


翡翠雕刻



征服者-马勒铃

翡翠雕刻



大地之环 拓印



翡翠雕刻



翡翠雕刻



大地之环 拓印



大地之环 拓印



翡翠雕刻



大地之环 拓印



天堂之圈 拓印



第二十五章 忘了说的事

修士的朝圣之旅 马克思的罗盘



大地之环 拓片





大地之环 拓片

大地之环 拓片



大地之环 拓片



翡翠雕刻



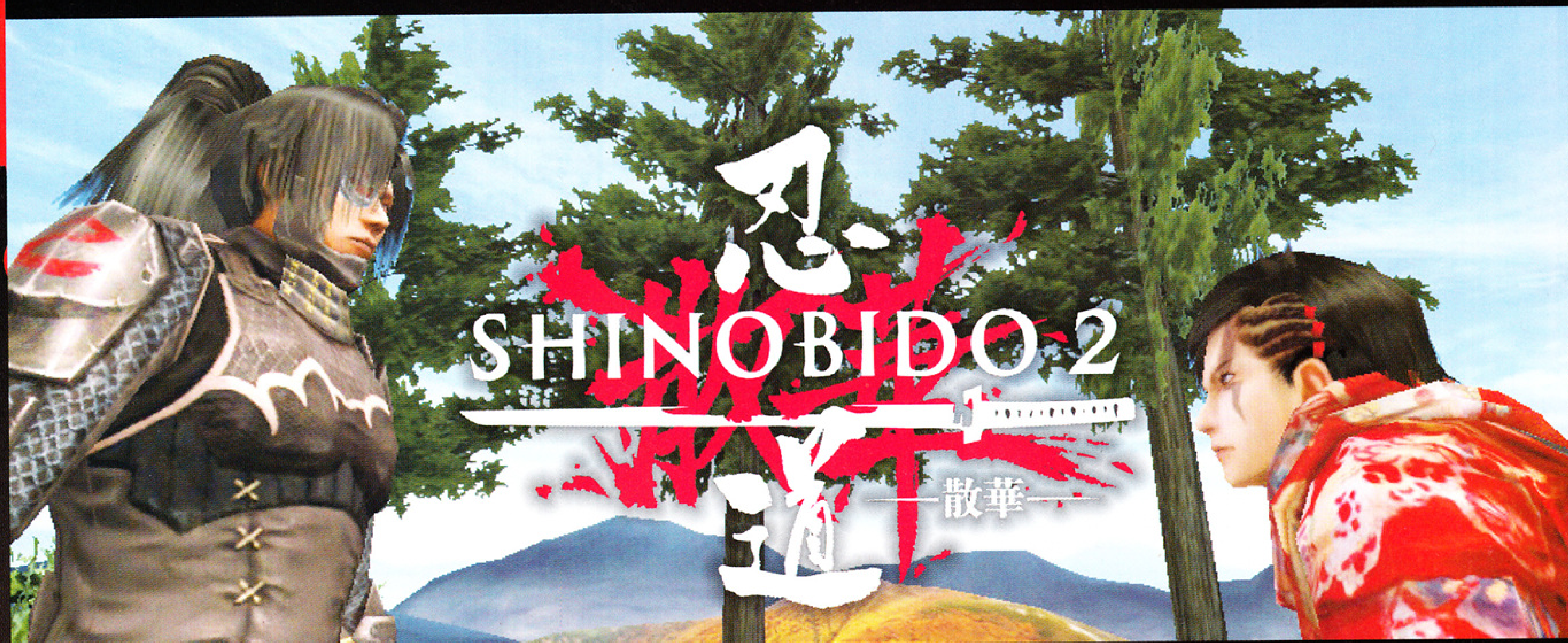
天堂之圈 拓印



下期最终补完！

末日年新春快乐哦





PS VITA
PSV

本刊译名：忍道2 散华		2011年12月17日	
忍者动作	ACQUIRE	6090日元	日版
卡带	1人	1057MB	17岁以上

与前作的变更点

界面

废除体力槽，变更为濒死画面变红。
钩锁变为默认动作。
任务前无需设置携带忍具，任务中可以直接使用道具栏的道具。

调合相关

调合中可以将素材复数加入。
药品抽出时不再需要『空の玉』、『空き瓶』、『武士騙し』。
特化**ヤモリ**变为增加主成分数值会令其他成分减少。

画面

MAP『飛鳥の里』仅在剧情中登场。
代替雨的效果追加枫叶效果。
书物系道具图标由卷物变为书本。
※『忍法・爆炎术』等卷物系道具依然保持卷物图标。

任务

限制时间变为因任务不同。
诱拐任务中，背起未发现状态的对象变为不会吵闹的设定。
收集任务中素材的位置会由指南针引导（因此忍术鼻革命废除）。
※戒模式无引导机能。

其他

体力自动回复，全回复时有音效。
信有附带礼物时题目会标注。
箭书的动画变更为有声信件。



比前作追加的要素

新MAP『八天满宫』
新动作『风黑羽』、『见斩』、『斩刻』
忍具、调合素材、药品，增加其他道具种类
导入成长系统『熟练度』
使用near机能的『交信壶』
任务失败时的重新挑战（仅限难道容易、普通）

废除前作的要素

MAP『渔人街』、『根岸馆』
药品『力药』『命药』系列（融合制成长系统）
忍术・鼻革命（变更为指南针引导素材位置）
调合的『**ノドゴシ**』（调合简略化）
番犬
里庭
自定义任务制作匠
动画播放馆

任务前的助言一览

与多数游戏类似，任务前读取时会出现游戏中的小常识等助言总结如下。

种类	助言
任务中	有的任务被敌人发现会令报酬下降
	困难的任务请活用各种道具进行挑战
	样貌特别的敌人血祀杀法会更难使用
	有时无法战胜的敌人使用道具可以很轻松的击倒
	米俵不一定每次都放在同一个位置
	指南针所指的方向有着目的的东西
豆知识	虽然名字是"欺骗武士"但是除了武士之外其他也可以欺骗的
	毛伸众是来自奥州的忍者集团
	毛伸众是一般向的忍者。忍者的模仿集团
	不要被丧巢忍者的性感所迷惑。你懂的?
	不要合多罗场忍军正面战斗，如果你不想死的话
	有可能遇到赚外快的忍者豪和绢哦
切腹引擎	如果要帮助一条，首先最好先打击阿无璃他教是上策
	季判的依赖报酬虽高但会与难缠的两家大名为敌
	想要打倒大名首先要削减他的军事力
其他	拘泥于眼前的目的只会落入孤独。切记
	牛车是三人乘坐的
	欺骗武士的职人起得早

奖杯列表

SHINOBIDO2

奖杯	名称	说明	备注
白金	忍道制覇	获得全部奖杯	
铜	散る華　燃ゆる華	完成第一章	
铜	再開	完成第二章	
铜	執念	完成第三章	
铜	想うはあなた一人	完成第四章	
铜	華二輪	达成结局「華二輪」	人命优先
铜	華一輪	达成结局「華一輪」	优柔寡断
铜	現せ身	达成结局「現せ身」	镜优先
铜	見習い忍者	「简单」难度通关	
铜	一人前の忍者	「普通」难度通关	
银	一流の忍者	「困难」难度通关	
金	伝説の忍者	「戒模式」难度通关	
铜	忍道の始まり	第一次成功完成任务	
铜	忍者入門	第一次提升熟练度	
铜	血祀殺法	第一次成功进行血祀杀法	
铜	劣勢を撥ね除ける	第一次成功进行见斩	
铜	刻を止め 斬り裂く	第一次成功进行斩刻	
银	暗殺者の系譜	成功使用全部特殊的血祀	详见后文 血祀杀法 部分
铜	漆黒の空を翔る	第一次使用风黑羽飞行	
铜	調合師への一步	第一次进行调合做成忍具	
银	調合王	作成调合王之证	调合5项值达到999
铜	ねこばばやろう	偷藏物品了吧?	收集、强夺、泥棒任务的物品不交给依赖主
铜	手裏剣の使い手	证明了手里剑的强大	使用手里剑击倒一定人数。喝了扩大药后投掷会增加伤害，更容易达成
铜	回復薬好き	起死回生方为忍道	
铜	鉤鎌使い	投掷吧！！钩镰！！	
铜	ピヨピヨ カタカタ	最爱陷阱	大量设置陷阱即可。壁虎也可以
铜	見斬の達人	危机亦是良机	
铜	埋火職人	踩了是你的错	
铜	忍具職人	热爱调合忍具	
铜	強引な御人	正面战斗杀死多数敌人	
银	聖人君子	不分敌我，慈爱之心亦是忍道	反复向敌人投掷回复玉
铜	一条の太平	观看一条的结局剧情	
铜	季判の新たな旅	观看季判的结局剧情	
铜	風天の野望は続く	观看风天的结局剧情	
铜	楓はかわいい	还是枫可爱啊 想要使用她吧	一直使用枫游戏
银	稼ぎ頭	攒钱也是忍道	
铜	隠密忍者	忍者不应被发现	
铜	口封じの鬼	目击者只有灭口来弥补	大量杀死目击者
铜	勤勉家	完成全部修行	
银	鬼神	血祀杀法的使用者	大量使用血祀杀法
铜	斬刻なる者	斩刻的使用者	大量使用斩刻。无需将斩刻槽升满
银	山菜に首ったけ	收集全部效果的草	
银	キノコの里	收集全部效果的蘑菇	
银	ヤモリハンター	收集全部壁虎系的素材	**メシクイヤモリ**容易被忽略，**タカラヤモリ**通过特殊特殊调合作成
银	万能者	完成各种工作亦为忍道	
铜	連殺劇	使用斩刻同时击倒2人以上敌人	
铜	鮭鮭鮭	鲑鱼，你喜欢吗?	持有一定数量以上的鲑鱼（包括鲑取物语）
银	忍者狩り	杀死大量忍者	血祀杀死一定数量忍者
铜	山賊狩り	杀死大量山贼	血祀杀死一定数量山贼
银	野生の王	森林之长，遇到非熊之熊	有无法取得奖杯的BUG，出现任务后务必存档
铜	懐かしき者	遇到熟悉的某个忍者	

忍术动作

SHINOBIDO2

以下3种忍术动作都将随着故事剧情进行一定日数后开启可以使用。

斩刻

需要在有足够斩刻槽的状态下，对着某种程度靠近的敌人（在画面内且气配标志并不变成半透明程度接近的条件下）一直按下△键发动。可以将画面内的任意敌人消耗斩刻槽将其击倒。

发动后向指定的方向推动摇杆按下△即可成功使用将敌人打倒。

此时虽然无法被附近其他的敌人看到，但是杀人时发生的声音会令附近的敌人进入紫色的警戒模式（很大几率发现尸体需要注意）。



在复数敌人互相监视的状况，或是没有岔路的通路前方阻挡着大量敌人等时候使用为好。

平时为了至少将位置和谐的忍者干掉最少保持3以上的斩刻槽为好。

不同难度对敌人消耗的斩刻槽请参考敌人情报部分。

风黑羽

落下中一直按下○键发动，在空中可像滑翔机一般飞行。之后放开○键则会因惯性停止后着地。需要注意的是无法上下转换方向，只能左右方向移动。可以在从极高处落下时瞬间使用后解除以防止坠落造成的伤害。



见斩

当身反击技。L+摇杆下+△发动，动作中正面受到攻击时会自动进行反击。

对大众脸角色基本上一击必杀，与杂鱼一对一战斗时比较适用。

对Boss战时根据对手不同（特别是涡虫）甚至可以只靠这一招战胜。

反击的可能时间意外的很长，尽早使出为好。



血祀杀法

名称	条件・特征	备注
里祀（首祀）	位于敌人背后	
直祀（卍祀）	位于敌人正面	
旋祀（女祀）	跳跃至敌人头上，或是在敌人正上方的房梁等上悬吊	
贯祀（鬼祀）	敌人倒地中	
大贯祀	位于熊或多罗场忍军等大型敌人的背后	
刺祀	位于熊或多罗场忍军等大型敌人的正面	
辻祀・阴	贴在墙壁时右侧通路深处中有敌人	取得奖杯「暗殺者の系譜」条件
辻祀・阳	贴在墙壁时左侧通路深处中有敌人	取得奖杯「暗殺者の系譜」条件
逆祀	在房梁等倒吊中上方有敌人	取得奖杯「暗殺者の系譜」条件
崩祀	敌人与玩家间夹着纸门等时	取得奖杯「暗殺者の系譜」条件
雫祀	敌人在水池附近	取得奖杯「暗殺者の系譜」条件
打祀	敌人正在捡拾道具	取得奖杯「暗殺者の系譜」条件

简易攻略流程

SHINOBIDO2

	流程	备注
	第一章　散る華　燃ゆる華	
▼	操作教学	
▼	完成各种任务	
▼	「山賊から羅刹鏡を奪え！」	Boss：赤目影虎 射击可以防御。保持距离找准破绽使用冲刺斩将其打入奈落即可。 Boss：銀蓮花のナギ 打入奈落等。
▼	完成各种任务	
▼	「鏡を持つ悪徳商人を退治しろ！」	到达目的地完成任务。
▼	完成各种任务	
▼	「鏡を奪った喪巣忍者を追え！」	Boss：薄羽 本战斗中可以血祀。
▼	完成各种任务	
▼	「鏡を奪った毛伸忍者を追え！」	Boss：涡虫
	第二章　再会	
▼	「道反茸を探せ！」 「銀蓮花を追え！」	「道反茸を探せ！」→華二輪END路线 注意有熊出没。由于是剧情任务打倒也没有经验。 「銀蓮花を追え！」→現せ身END路线 到达目的地完成任务。
▼	完成各种任务	
	第三章　執念	
▼	完成各种任务	
▼	大名を一人倒す	
▼	完成各种任务	
▼	「咲夜姫を救え！」 「薄羽から夜叉鏡を奪え！」	「咲夜姫を救え！」→華二輪END路线 Boss：涡虫 选择这个路线之后的ザジ救出任务中Boss会变成薄羽 「薄羽から夜叉鏡を奪え！」→現せ身END路线 Boss：薄羽 选择这个路线之后的ザジ救出任务中Boss会变成涡虫
▼	完成各种任务	
▼	「〇〇（大名）を倒し茶枳尼鏡を奪え！」	Boss：一条 or 季判 or 风天 Boss：银莲花のナギ
	第四章　想うはあなた一人	
▼	「ザジを〇〇から救出せよ！」 「柏樹のシュウを追え！」	「ザジを〇〇から救出せよ！」→華二輪END路线 Boss：薄羽 or 涡虫 由于之前选择的路线不同Boss会相应改变。 「柏樹のシュウを追え！」→現せ身END路线 Boss：柏树のシュウ（1回目） 推落井中或使用达人の了承血祀 Boss：柏树のシュウ（2回目） 推落井中或使用达人の了承血祀
▼	（上面选择了「ザジを〇〇から救出せよ！」时） 「柏樹のシュウを追え！」	同上
◆	结局	结局分为「華一輪」「華二輪」「現せ身」共3种类 「華一輪」END是路线选择时没有专一进行「華二輪」「現せ身」其中一方为条件 （剧情整体内容会产生变化）

通关特典

SHINOBIDO2

项目	条件	说明
继承通关存档	游戏通关	继承通关时的道具、所持金、熟练度重新开始游戏。难度可以重新选择。
换装	二周目以后	可以变更操作角色。具体请参照后文换装部分。
成长限界增加	二周目以后	体力、攻击力、防御力的成长限界提升 体力：100→200 攻击力：50→100 防御力：50→100
难度「戒模式」	不限难度通关一次后	「困难」以上的难度
身をゆだねることの尊さ	达成全END后显示秘籍（知道秘籍的话无需通关也可使用）	任务暂停画面中，按住L+R状态下输入十字键↓↑→←↓↑□。 再次输入解除。 按下十字键左会当场倒地。
好き嫌い言わない	达成全END后显示秘籍（知道秘籍的话无需通关也可使用）	任务暂停画面中，按住L+R状态下输入十字键↑↓↑↓←→□。 再次输入解除。可以食用基本全部道具，回复少许体力。



换装一览

SHINOBIDO2

换装机能可从二周目开始解放。

解放条件分为换装解放时追加的部分和满足一定条件后追加的部分。也有需要带回尸体追加的部分。主要人物与飞鸟的成员等任务开始结束时会有专用的音声，动作以禅和枫的建模为基础。有的任务带回尸体必须任务失败。

名称	使用条件	专用音声	效果·备注
火祭禅	初期	○	
火祭禅(无伤)	换装解放	同上	脸上无伤
火祭禅 隐藏衣装1	难度「容易」以上通关	同上	黑色忍者装束、黑刀
火祭禅 隐藏衣装2	禅Lv35以上	同上	灰色兜帽(刺客风)、黑刀
火祭禅 隐藏衣装3	难度「困难」以上通关	同上	红色兜帽、红色眼睛、赤刀
爪红珊	華二輪END	○	与枫左右相反的样貌，声音也有所不同
枫	换装解放	○	
枫 隐藏衣装1	换装解放后，使用枫1小时以上	同上	黑色忍者装束
枫 隐藏衣装2	枫Lv35以上	同上	兔子
枫 隐藏衣装3	换装解放后，使用枫1小时以上	同上	白狐、带耳朵兜帽

柏树**シュウ**	華二輪END	○	
柏树**シュウ**（現せ身）	華二輪END	○	
银莲花**ナギ**	華二輪END		
金盏花**シズク**	華二輪END	×	
鸦**ゴウ**	换装解放后，任务中相遇		
金丝雀**キヌ**	换装解放后，任务中相遇		
黑鹰**ザジ**	换装解放	○	
薄羽	终盘从薄羽手中救出**ザジ**		
涡虫	终盘从涡虫手中救出**ザジ**		
一条 信辉		○	一条任务「姫の旅 壱」（需要任务失败） 风天、季判「一条のほろ苦い初恋のおもひで」也可
一条侍大将	带回尸体（影武者也可）		
一条武士	带回尸体		
季判	带回尸体（影武者也可）	○	一条「危険を顧みず収集せよ」（需要任务失败） 他势力「阿無璃他の様子を見てきて頂戴」也可
季判侍大将	带回尸体（影武者也可）		
季判武士	带回尸体		
风天 寅三郎久秀	带回尸体（影武者也可）	○	风天「戦における金の意味」 一条「敵中突破」也可（需要任务失败）
风天侍大将	带回尸体（影武者也可）		
风天武士	带回尸体		
赤目 影虎	换装解放后，打倒赤目		
山贼	带回尸体		
丧巢忍者 下忍	带回尸体		
丧巢忍者 中忍	带回尸体		面具丝袜
毛伸忍者 下忍	带回尸体		
毛伸忍者 中忍	带回尸体		小豆色有爪
多罗场忍者 下忍	带回尸体		
多萝场忍者 中忍	带回尸体		红色有角
用心棒	带回尸体		
商人(绿)	带回尸体		商人一次可入手全种类 任务「**あきんど**祭」（需要任务失败）
商人(黑)	带回尸体		商人一次可入手全种类，眼镜
商人(赤)	带回尸体		商人一次可入手全种类，墨镜
姬	换装解放		
辉夜姬	華二輪END		
町娘	换装解放		
熊	换装解放		
大熊猫	完成特殊任务『がうー(どうも)』		
傷だらけの熊	完成特殊任务『がう(お兄ちゃんを倒した人へ)』		









SHINOBIDO2

敌人情报一览

经验值

难度：根据难度不同获得的经验有所变化。

容易	普通	困难	戒模式
x1	x2	x3	x4

杀敌：根据杀敌方法不同获得的经验值有所变化。

斩杀	斩刻	见斩	血祀
x1	x2	x3	x4

奥义书：大名相关的敌人根据是否持有奥义书获得的经验值有所变化。

持有设计图会令敌人的种类增加，与经验值变化无关。

奥义书x1	奥义书x2	奥义书x3
x1.5	x2.0	x2.5

斩刻消费数

除去一部分例外，基本上根据难度的不同消费数有所变化。Boss等令其进入忘却状态可以令斩刻奏效，但是需要注意敌人进入气绝状态后倒地的话就会无法锁定。

基本数据

经验值是采用血祀杀法时的数值（各大名为未持有奥义书状态），同一条件下数值偶尔也会出现不明的增减。

敌人名	经验值				斩刻消费数			
	易	普	难	戒	易	普	难	戒
一条武士（刀）	20	40	60	80	1	1	1	1
一条武士（弓）	40	80	120	160	1	1	1	1
一条武士（连射弓）	50	100	150	200	1	1	1	1
一条武士（铳）	60	120	180	240	1	1	1	1
一条侍大将	400	800	1200	1600	2	4	5	8
一条信辉（影武者相同）	200	400	600	800	3	6	7	9
季判武士（刀）	10	20	30	40	1	1	1	1
季判武士（弓）	20	40	60	80	1	1	1	1
季判武士（连射弓）	25	50	75	100	1	1	1	1
季判武士（铳）	30	60	90	120	1	1	1	1
季判侍大将	200	400	600	800	2	4	5	8
季判（影武者相同）	100	200	300	400	3	6	7	9
风天武士（刀）	30	60	90	120	1	1	1	1
风天武士（弓）	60	120	180	240	1	1	1	1
风天武士（连射弓）	75	150	225	300	1	1	1	1
风天武士（铳）	90	180	270	360	1	1	1	1
风天侍大将	600	1200	1800	2400	2	4	5	8
风天寅三郎久秀（影武者相同）	300	600	900	1200	3	6	7	9
山贼	20	40	60	80	1	1	1	2
赤目影虎	-	-	-	-	2	2	3	6
丧巢忍者 下忍	40	80	120	160	2	2	3	4
丧巢忍者 中忍	60	120	180	240	2	2	3	4
薄羽	-	-	-	-	3	7	8	8
毛伸忍者 下忍	40	80	120	160	2	3	4	5
毛伸忍者 中忍	60	120	180	240	2	3	4	5
涡虫	-	-	-	-	3	7	8	8
多罗场忍者 下忍	80	160	240	320	2	4	5	6
多罗场忍者 中忍	100	200	300	400	2	4	5	6
用心棒（常掉落书物）	300	600	900	1200	3	7	8	8
商人	200	400	600	800	2	2	2	2
熊	1000	2000	3000	4000	3	5	7	8
黑鹰**のザジ**	-	-	-	-	10	10	10	10
银莲花**のナギ**	-	-	-	-	10	10	10	10
柏树**のシュウ**	-	-	-	-	3	10	10	10

地图场景一览

SHINOBIDO2



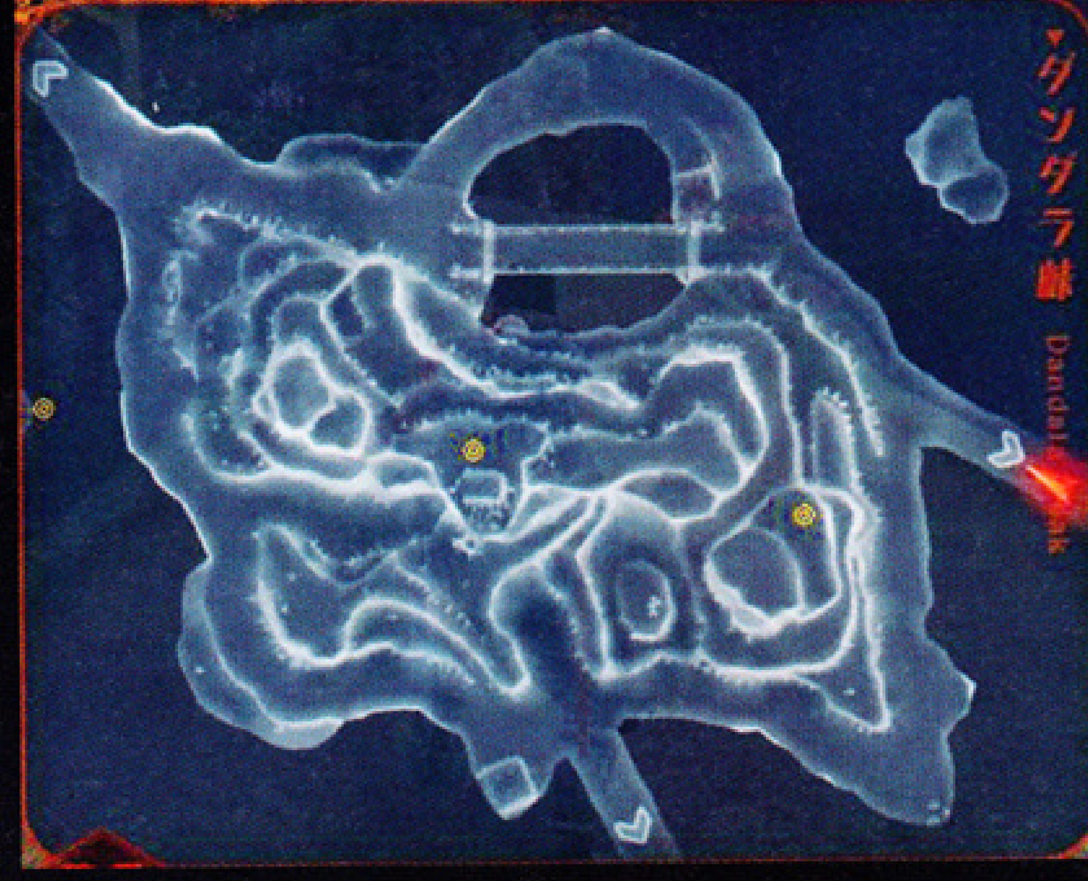
宇高多城

一条信辉的居城。◎为稀有素材位置。



双胎楼

季判统治的阿无璃他教据点。注意炮台。



ダンダラ崖

东北和西侧小岛可用风黑羽前往。◎为稀有素材位置。



村云砦

一条势力的砦。



木阿弥砦

季判势力的砦。



六道之谷

山顶上的大屋背后有时偶有宝箱。



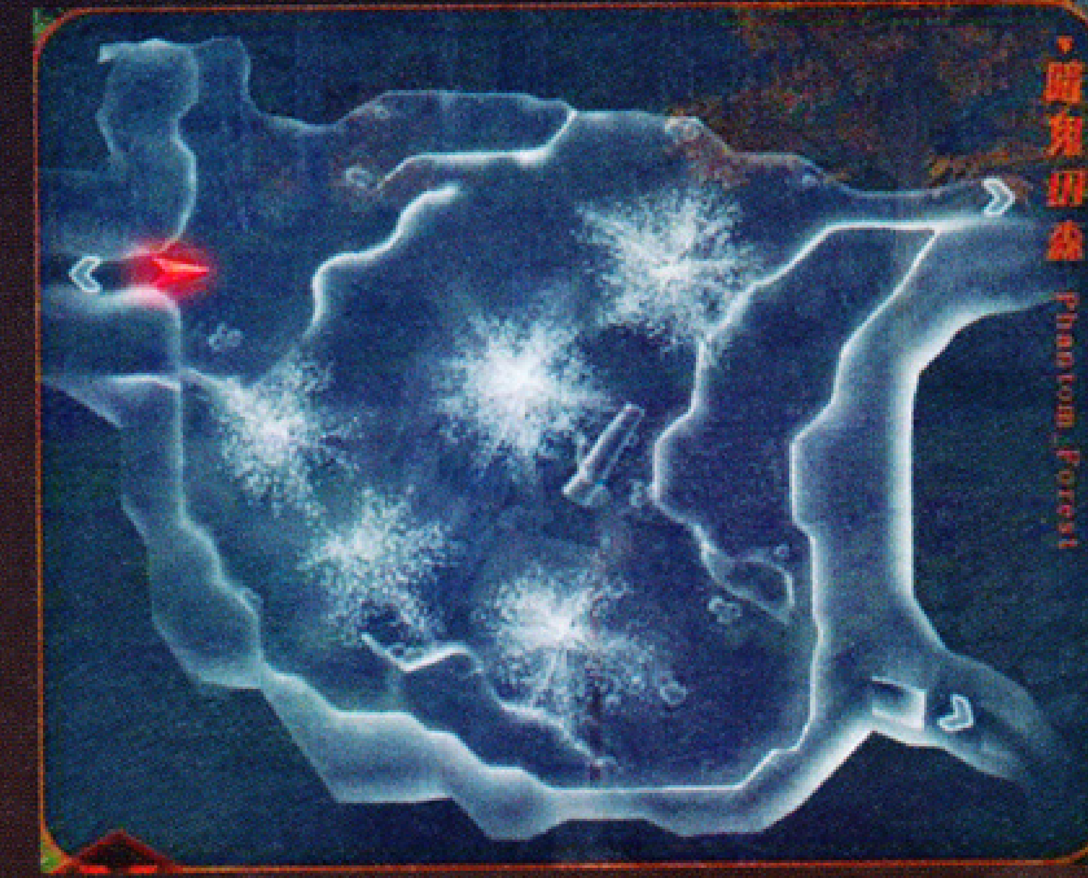
不动城

风天虎三郎久秀的居城。



本町下屋敷

本町下屋敷。



暗鬼之森

与前作相同的场景。可以爬树，无遮蔽物可隐藏。



金刚阁

风天势力的砦。注意炮台。



千轩町

宇多高的城下町，房顶低易被发现。◎为稀有素材位置。



八天满宫

本作追加地图，多用风黑羽的场景。◎为稀有素材位置。

SHINOBIDO2

任务列表——一条

暗杀任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
助力を望む	商人	屋敷	1		最初的任务
千軒町の商人〇〇屋	商人	町			
不実な商人〇〇屋	商人	屋敷	2		
死の商人〇〇屋	商人	屋敷	2		
八天満宮にいる〇〇屋	商人	宮	10		
商人〇〇屋暗殺	商人				
悪徳商人〇〇屋の成敗	商人	屋敷	6		
熊を退治せよ	熊	森	5		
熊の討伐 壱	熊	森	5		
熊の討伐 弐	熊	谷	7		
熊の討伐 参	熊	森	9		
町を襲いし熊を狩れ	熊	町	5		熊暗杀失败
侍大将〇〇征伐	侍大将	砦	8	尽量多杀敌	
暗殺者の名誉	侍大将	谷	8		
侍大将〇〇の油断	侍大将	峠	6		自 偽書で侍大将を誘え（輸送）派生
侍大将・〇〇穴	侍大将	砦	9		自 侍大将を追い詰める前に（全滅）派生
みなのために	侍大将	砦	8		
最後に、侍大将の首	侍大将	砦	9		4连续任务：自さらには（輸送）派生
風天を討て	风天久秀	不動城	7		
風天久秀を成敗せよ	风天久秀	不動城	8		
李判を亡き者にせよ	李判	双胎楼	9		

救出任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
行方知れずの娘達を助け出せ	町娘				
町娘救出	町娘	砦	5	尽量多救出	敵勢の誘拐派生
町娘の神隠し	町娘	谷	8		
はれんちな商人〇〇屋	町娘	屋敷	6		
財政再建と豪商の再起	商人	峠	1	尽量多救出	
姫を救出せよ	姫	砦	7		敵勢の誘拐派生
亡国の姫君	姫	峠	7		
姫の旅　壱	姫	宇高多城	5		连续任务：派生至下面任务。敌人：一条、御I蓮50以上
姫の旅　弐	姫	町	5		连续任务：由上面派生至下面任务。敌人：风天
姫の旅　参	姫	町	6		连续任务：由上面派生至下面任务。敌人：风天
姫の旅　まとめ	姫	森	7		连续任务：由上面任务派生。敌人：山贼

警护任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
山賊から〇〇屋を守れ	商人	宮	6		
商人〇〇屋の警護					
奥義書取引	商人	宮	6		
××忍者から〇〇屋を守れ	商人	屋敷	7		
毛伸名物、波状攻撃	商人	町・屋敷・宮	7		
多羅場忍軍の〇〇屋暗殺阻止	商人	宮	7		
侍大将〇〇を守りきれ	侍大将	砦	4		
山賊から侍大将〇〇を護れ	侍大将	谷			
至急、参られたし	一条信輝	宇高多城	9		

决斗任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
决斗志願	用心棒	森	2		
抜け忍をしとめよ	中忍	峠	3		
我と勝負されたし	一条信輝	宇高多城	6		
辻斬りレンダイジを成敗	用心棒	暗鬼の森	6		

强夺任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
睡眠不足の害	文箱	町	4		
食を奪いて戦意を削ぐ	米俵	町	9		影响两阵营兵粮
金庫を横取り	金庫	町	4		
〇〇設計図強奪計画	設計図	峠	7		

护卫任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
〇〇設計図積みし牛車護衛	牛車	町	7		
奥義書積みし牛車護衛	牛車	町	7		
救いの牛車	牛車	峠	8		

袭击任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
戦術牛車を叩け	牛車	峠	6		
〇〇(侍大将)が乗る牛車の破壊	牛車	町	9	尽量多杀敌	
××設計図積みし牛車襲撃	牛車	町	7		
侍大将救援牛車の破壊	牛車	砦	7	尽量多杀敌	
神出鬼没	牛車	峠	8		

收集任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
火急　必要素材を集めよ	草・茸	宮	1	五分以内	敌人：山贼
兵の目を盗み、採集活動	草·茸	町	1	尽量多采集	
採集任務	草·茸	砦	4	尽量多采集	
深夜の散歩	草·茸	谷	4		
危険を顧みず収集せよ	草·茸	双胎楼	7	尽量多采集	带回季判的尸体
危険を顧みず採集せよ	草	不動城	7	尽量多采集	带回风天的尸体

全灭任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
飢餓からの解放				-	
山賊団撃滅	山賊				
町にいる敵勢	武士	町	2		
つづいて、密かなる殺りく	武士	町	4	不被发现	4连任务：自まずは（偵察）派生至さらには～（輸送）
○○勢力の排除	武士・忍	町	6		
山に潜みし敵兵	武士・忍	峠	6		影响两阵营好感
△△(地点)の○○兵を排除	武士·忍	森·峠	7	不被发现	
隠密に葬れ	武士·忍	屋敷	9	不被发现	
侍大将を追い詰める前に	武士·忍	町	9		派生至侍大将・○○の穴（暗殺）
反撃の狼煙	武士·忍	屋敷	9		一条窘地发生
精鋭部隊の排除	用心棒	宮	7		
剣豪と忍	用心棒	町	9		
熊の一家を退治せよ	熊	森	6		
熊達が民を襲っている	熊	町	9	守护同伴	军资金增加、经验值高

侦察任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
森でも散策し、疲れを癒せ	?	森	1		有熊出没
偵察	?	関	2	不杀人	
まずは敵勢を探られたし	–	宮	2	不杀人	4连任务：派生至つづいて、密かなる殺りく（全滅）

小偷任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
返却希望	文箱	屋敷	2	不被发现	
兵糧を断つ	米俵	峠	7	尽量多夺取	
兵糧攻めを決行	米俵	屋敷	8	尽量多夺取	
敵陣より米俵を奪還せよ	米俵	金剛関	8	尽量多夺取	自 風天勢力の強奪任務 派生
金の流れを知りたい	金庫	屋敷	4	不杀人	一条兵警卫

诱拐任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
海老で鯛を釣る	町娘	砦	7		侍大将暗杀失败派生
娘誘拐の依頼	町娘	宮	10	五分以内	
ゆるされぬ恋心	姫	金剛関	10		

输送任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
敵勢を叩く筆	文箱	谷	1		
裏取り引き	金庫	屋敷	1	不杀人	
タダでは転ばぬ	文箱	町	1	不被发现	
内密に処理してくれ	文箱	屋敷	1	不被发现	
偽書で侍大将を誘え	文箱	砦	5		派生至侍大将○○の油断（暗殺）
命の値段	文箱	屋敷	2	五分以内	
さらには、密告状の罠	文箱	砦	9		4连任务：自つづいて（全滅）派生至最後に（暗殺）

任务列表——风天

SHINOBIDO2

暗杀任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
千軒町の○○屋を消せ	商人				
商人○○屋を消せ	商人	宮	2		
商人の○○屋を消せ	商人	屋敷	2		
見せしめに○○屋を殺せ	商人	屋敷	7		敌势力军资金减少
誠意のない○○屋を殺せ	商人	屋敷	10		
○○屋を八天満宮で殺せ	商人	宮	6		
○○屋を千軒町で葬れ	商人	町	6		
暗殺！奥義書の商人	商人	宮	4		
熊退治の仕事	熊	森	5		
熊鍋の素材	熊	谷	6		
熊退治 甲	熊	谷	6		
熊退治 乙	熊	森			
熊退治 丙	熊	宮	8		
熊狩り失敗のケジメ	熊	町	5		熊退治失败派生
手薄の侍大将○○の暗殺	侍大将	砦	6		派生任务
飽きてきたな	侍大将	砦	7		
一条信輝を暗殺せよ	一条信辉	宇高多城	8	尽量多杀敌	
阿無璃他教を壊滅せよ	李判	双胎楼	7		
季判をぶっ殺せ	季判	双胎楼	10		将季判逼入绝境

救出任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
町娘を取り返すべし	町娘	砦	5		町娘诱拐派生
消息不明の娘達の救出	町娘	屋敷	5	尽量多救出	
山賊より町娘を救え	町娘	谷	8		
商人○○屋の敵陣脱出	商人	砦	8		
財政再建と豪商の再起	商人	谷・峠	7	尽量多救出	财政困难
引き抜き工作、大詰め	商人	村雲砦	7		连续任务：自二の幕（泥棒）派生

警护任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
商人○○屋を護りきれ	商人	屋敷	7		
○○屋を△△忍軍から守れ	商人	屋敷			
引き抜き工作、序の幕	商人	屋敷	5		连续任务：派生至二の幕（泥棒）
山賊から侍大将○○を護れ	侍大将	谷	5		
早く来てくれ	风天久秀	不動城	10		
よければ手伝いに来てくれ	风天久秀	不動城	10		

决斗任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
勘違い野郎を消してくれ	中忍	谷·宮	3		
幕引き	风天久秀	不動城	7		逼入绝境发生

强夺任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
奪って米を補充せよ	米俵	町	5		风天势力饥饿状态
米をごっそり頂こう	米俵	町·谷	5		
米を頂こう	米俵	谷	10		影响两阵营兵粮
奪え！奥義書	奥義書	峠	7		
奪え！○○設計図	設計図	峠	6		
金が無いなら奪えばいい	金庫	町	7		财政困难

护卫任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
牛車を通せ	牛車	町	10		货物是兵粮
侍大将の乗る牛車を護衛せよ	牛車				
起死回生の牛車護衛	牛車	関	9		
部隊再編	牛車	谷	9		久秀暗杀派生

袭击任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
戦術牛車の破壊	牛車	谷		尽量多杀敌	
侍大将の救援を阻止しろ	牛車	峠	6	尽量多杀敌	

收集任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
食べられそうなもの	草・茸	森	1	尽量多采取	风天势力饥饿状态，敌人：山贼

全灭任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
山賊団撃滅	山賊	森	1		
山賊続々	山賊	森	5		
△△(場所)の○○兵を始末	武士	森·屋敷	2		
隠密に始末を	武士·忍	屋敷	3	不被发现	
山岳に血の華を	武士·忍	峠	4		
目障りな○○兵を始末しろ	武士·忍	町	5		好感度低发生
侍大将暗殺前の腕試し	武士·忍	町	6		
無謀なる挑戦	武士·忍	町	8		风天势力濒死
敵勢撲滅運動	武士·忍	町・屋敷	10		实绩·御莲高
隠密に駆逐してやれ	武士・忍	谷	10	不被发现	影响两势力好感
無粋な熊から民を守れ	熊	町	7		
臥薪嘗胆	熊	森	10		好感度低发生
精鋭にご退場願え	用心棒	宮	8		
精鋭のいる山岳	用心棒	森	9		
剣術と忍術	用心棒	屋敷	10		





侦察任务

任务名	敌势力	地点	难易度	特别要求	备注
森林浴	山贼	森	1		
休息を取り、再起を図れ	-	峠	1		
敵陣営は何してる	-	砦	1	不杀人	
探れ	一条	宇高多城	6	不被发现	可带回一条尸体

小偷任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
一条のほろ苦い初恋のおもひで	文箱				
忠誠の誓い	文箱	屋敷	2		
本の回収	文箱	屋敷	2	不被发现	
桁を間違えた……	文箱	屋敷	9	五分以内	
商人○○屋より書類を失敬	文箱	屋敷	10		影响两势力军资金
散歩のついでに	米俵	屋敷	2		
兵糧攻めで敵兵弱体化	米俵	屋敷	10	尽量多入手	兵粮60前后
引き抜き工作、二の幕	金庫	屋敷	6	不被发现	连续任务：序の幕（警護）派生
戦における金の意味(敵勢力:一条)	金庫	不動城	6	不被发现	杂兵:一条 Boss:风天 可带回风天尸体
戦における金の意味(敵勢力:季判)	金庫	不動城	6	不被发现	杂兵:季判 Boss:风天 可带回风天尸体
宵越しの銭は持たず	金庫	宇高多城	10	尽量多入手	财政困难＋实绩高 可带回一条尸体

诱拐任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
密偵娘を連れて来い	町娘	町	3		
密偵の小娘で気分転換しな	町娘	森	5		任务失败派生
娘を連れてこい	町娘	村雲砦	10	五分以内	
士気を落とす	町娘	村雲砦	10		兵力50前后 实绩高
商人○○屋に御足労願え	商人	屋敷	7		
一条ゆかりの姫君をお呼びせよ	姫	屋敷	6		

输送任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
裏取り引き	金庫	屋敷	1	不杀人	
金庫を輸送せよ	金庫	町	7	五分以内	
密書運搬	文箱	谷	1		
脅迫状送達	文箱	砦	6		
配達依頼	米俵	谷	4		
重要物資奥義書を守れ	奥義書	峠	5		
やっちまったぜ	文箱	屋敷	3	不被发现	财政困难

任务列表——季判

SHINOBIDO2

暗杀任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
○○屋という千軒町の商人	商人	町	1		
武器商人の○○屋は用済み	商人	屋敷	2		
商人が奥義書を隠してる	商人	宮	4		
商人○○屋に天罰を	商人	屋敷	8		
熊の怒りを鎮めよ	熊	森	5		
暴れ熊の後始末	熊	町	5		熊暗杀失败派生
○○という侍大将の始末	侍大将	砦	6	尽量多杀人	
早急に神罰を	侍大将	砦	6		
一条に天罰を	一条信辉	宇高多城	8	尽量多杀人	

救出任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
修行の手助け	町娘	峠・宫	5		带町娘前往目的地
悪魔の情婦を捕らえました	町娘	砦	9		
埋伏の毒	町娘	宇高多城	10		

警护任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
○○屋が狙われている	商人				
○○屋を護りきれ	商人	屋敷	6		
△△(忍軍)から○○屋を護れ	商人	町	7		
山賊から侍大将○○を守れ	侍大将	砦			
侍大将○○を護りきれ	侍大将	砦	4		
死ぬかも	季判	双胎楼	9		
死生は昼夜と同じ、天の常なり	季判	双胎楼	9		

决斗任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
お布施泥棒を成敗	中忍	峠	4		
正しいことをしたつもりですか？	季判	双胎楼	6		

强夺任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
輸送中の米俵を奪い取れ	米俵			-	
救援要請を阻止せよ	文箱	屋敷	6		
権利書強奪	文箱	宮	7	不杀人	军资金增加、敌势力：季判
書状はいただく	文箱	町	7		军资金增加、敌势力好感度降低
不浄な隠し財産	金庫	宮	10	不杀人	军资金增加
奥義書を奪い取れ	奥義書	峠	6		

护卫任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
戦術牛車を護衛してください	牛車	峠	4		
牛車と○○設計図を護れ	牛車	町	7		

袭击任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
牛車に奥義書が	牛車	町	6		
侍大将と牛車	牛車	峠	6	尽量多杀敌	
○○が牛車で逃げる	牛車	峠	8		
戦術牛車粉砕	牛車	峠	8	尽量多杀敌	好感度提升，敌势力好感度下降

收集任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
まずは採集のお願い	草・茸	森	1		
素材集めのお願い	草・茸	砦	1		
採取の舞台は敵地の真ん中	草・茸	宇高多城・不動城	5	尽量多入手	任务放弃可带回风天、一条尸体
はじまりはきのこ	茸	峠	1	尽量多入手	

全灭任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
神の怒りを知らしめよ	武士	町	2		
阿無璃他のために	武士	町		不被发现	最初的任务
△△(ステージ)の○○に制裁	武士	六道の谷		不被发现	-
隠密に制裁を	武士・忍	屋敷	4		
緊急指令　熊祀り	熊	暗鬼の森	10		
精鋭部隊からお護りください	用心棒	宮	8		

侦察任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
ゆっくりと休んでください	-	森	1		

小偷任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
隠し資産徴発	金庫	屋敷	4	不被发现	
敵陣の米が欲しいのです	米俵	砦・関	4		
一石二鳥の兵糧攻め	米俵	屋敷	5	尽量多入手	
阿無璃他へのお布施を徴収	米俵	峠	7	尽量多入手	影响两阵营兵粮
置いてあるのはみなのもの	米俵	関	10	尽量多入手	
機密文書を盗み出せ	文箱	宮	8		




诱拐任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
悪人正機説	町娘	宮	5		
姫君を懐柔	姫	屋敷	7		
○○屋の特別ご招待	屋敷	4			
○○屋を呼び出す	商人	屋敷	7	不杀人	
武器商人○○屋を誘拐せよ	商人	宮	9	五分以内	
つづいて性悪女の涙	町娘	町	5	-	收集任务『はじまりはきのこ』派生

输送任务

任务名	对象	地点	难易度	特别要求	备注
弾劾する文	文箱	宮	1		
その書状、こちらに回してください	文箱	谷	1		与敌方输送同时发生
苦肉の偽計	文箱	砦	5	五分以内	
重要物資奥義書を守れ	奥義書	峠	4		
重要物資○○設計図を守れ	設計図	峠	4		
脅迫状送達	文箱	砦	5		
戦勝記念の製作	宝箱	城	8		侍大将暗杀派生

任务列表——其他

SHINOBIDO2

日数为5倍数时出现。

依頼者	任务内容	任务名	对象	地点	难易度	备注
住人	暗杀	熊からわしらをお守りください	熊	町	6	
住人	暗杀	悪党○○の始末	侍大将	砦	8	
住人	全灭	あきんど祭	商人	屋敷	2	
住人	全灭	山賊の駆除	山賊			剧情同时出现
住人	全灭	山賊団の終焉	山賊	森	7	物语终盘发生
住人	全灭	熊園	熊	屋敷	10	
住人	输送	年貢の納め時	米俵	砦	4	
住人	诱拐	○○屋と話したい	商人	宮	4	
住人	救出	連れ去られた娘の救出	娘	砦	5	
住人	袭击	凶作と年貢と牛車	牛車	町	10	实绩高，对象势力兵粮减少
住人	决斗	奸臣の始末依頼	用心棒	町	2	
忍者	决斗	果たし状	中忍	森	1	
貞女	侦察	阿無璃他の様子を見てきて頂戴	-	双胎楼		可带回季判尸体
貞女	暗杀	お腹減ったねぇ……	熊	峠		
貞女	侦察	さよなら。あたしの好きだった風景	-	双胎楼		
渦虫	决斗	はたしぢょう	渦虫	森	3	血祀不可、杀不死
薄羽	决斗	しばいたる	薄羽	千軒町	5	血祀不可、杀不死

任务列表——稀少

SHINOBIDO2

依頼者	任务内容	任务名	对象	地点	难易度	备注
熊	决斗	がうがう(少しお話があります)	熊	森	2	
熊	决斗	がう(お兄ちゃんを倒した人へ)	熊	森	2	由上面任务派生
熊	决斗	がうー(どうも)	熊	森	2	由上面任务派生
?		とある忍びにお礼がしたい				发生条件不明了 内部评价高、御蓮高
?		続・とある忍びにお礼がしたい				由上面任务派生
?		続々・とある忍びにお礼がしたい				由上面任务派生



特殊调合列表

SHINOBIDO2

名称	正成分					负成分					备注
	治癒	回復	疾風	増強	拡大	混乱	火薬	気絶	衰弱	忘却	
鮭	(5)	(5)	(5)	(5)	4	(5)	(5)	(5)	(5)	(5)	扩大成分为4，其他任意成分为5
ばくだん鮭					4		5				
ごちそう鮭					4	5					
埋火・参式	(9)	(9)	(9)	(9)	(9)	(9)	1	(9)	(9)	(9)	火药成分为1以上与其他成分合计为10
迷彩埋火・参式	(19)	(19)	(19)	(19)	(19)	(19)	1	(19)	(19)	(19)	火药成分为1以上与其他成分合计为20
不視埋火・参式	(29)	(29)	(29)	(29)	(29)	(29)	1	(29)	(29)	(29)	火药成分为1以上与其他成分合计为30
やりくり上手	555	(555)	(555)	(555)	(555)	(555)	(555)	(555)	(555)	(555)	成分之一为555
忍法・爆炎術						22	22	(22)	(22)	(22)	负成分中的两个为22
忍法・極炎術						55	55	(55)	(55)	(55)	负成分中的两个为55
達人の了承						66	66	(66)	(66)	(66)	负成分中的两个为66
忍法・空気飛び	11	11	(11)	(11)	(11)						正成分中的两个为11
忍法・空蝉	33	33	(33)	(33)	(33)						正成分中的两个为33
忍法・影透かし	44	44	(44)	(44)	(44)						正成分中的两个为44
タカラヤモリ	13	13	13	(13)	(13)	(13)	(13)	(13)	(13)	(13)	成分中的三个为13
秘薬・地	50	50	50	50	50						
秘薬・天	100	100	100	100	100						
活力剤	7	7									
激活力剤	14	14									
超活力剤	21	21									
調合王の証	999	999	999	999	999	(999)	(999)	(999)	(999)	(999)	成分五个为999

近期PSV奖杯 一网打尽



PS VITA PSV	本刊译名：各种PSV游戏		各种发售日	
	各种类型	各种厂商	各种价格	日版
	卡带	各种游戏人数	各种记忆卡容量	各种分级

□文&美／宇多田

魔界战记3 回归

奖杯名称	奖杯类型	奖杯获得条件
プラチナトロフィー	白金	获得游戏中其它全部奖杯
アイテム界100阶到达！	铜	通过道具界100阶
トロフィー屋に出会った	铜	第一次来奖杯陈列室
アイテム界无中断クリア(修罗)达成！	金	在不中断的情况下通过道具界100阶（修罗难度）
《魔界战记ディスガイア3 Return》をはじめた	铜	开始游戏
第一话 魔界の优等生 完	铜	完成第一话
第二话 マオのココロ 完	铜	完成第二话
第三话 一号生笔头！ 完	铜	完成第三话
第四话 勇者アルマース 完	铜	完成第四话
第五话 大战争 完	铜	完成第五话
第六话 大逆转 完	铜	完成第六话
第七话 目には目を 完	铜	完成第七话
最终话 超决战 完	铜	完成最终话
ラズベリル编クリア	铜	ラズベリル编完成
魔神学园编クリア	铜	魔神学园编完成
エリンギャバール击破	铜	击败エリンギャバール
体育凶师击退	银	把强壮的体育凶师打倒
マシンガントーク	铜	曾有人说见过说话像机关枪一样的人
静まれオレの指达よ！	铜	碍事！碍事！我的指尖能放火！？
大人买い	铜	对于出色的恶魔来说大人式买法是当然的
はじめての挫折	铜	第一次受挫
优秀な生屠たち	铜	这个学园的凶育指数一直高得惊人
BGMききたい？	铜	偶尔悠闲地听听歌也不错吧
アイテム界コマンドアタック	铜	你是道具界的胜者！
学级界コマンドアタック	铜	这样你也是学级界的王者了
アイテム界サバイバルアタック	铜	你也真正成为生存专家了！
ボーナス！ ボーナス！	铜	对恶魔来说能拿的东西就都要拿到手
ぐるぐる游び	铜	到处走走是人类的习性
爆弹だ！！	铜	在神圣的课外活动室玩炸弹

奖杯名称	奖杯类型	奖杯获得条件
反省だけなら恶魔でもできる？	铜	对不讲理的作风也要忍耐，这是考验忠诚心的时候
キャラ爱？	铜	不同的人会有不同的使用习惯，被喜欢的角色包围不是非常幸福的事吗！
トレジャーハンター	铜	怎么样，积攒许多能量了吧？
こんにちわ猫神さま	铜	来得正好喵~
逆界贼！ お宝はすべてゲット！	铜	船上得意的界贼！ 宝物我全部都收下了！
逆界贼！ イノセント全员ゲット！	银	船上得意的界贼！ 无辜的大家都跟我来！
逆界贼！ 根こそぎゲット！	金	船上得意的界贼！ 他通过的地方连根草也不会留下
大ダメージ	铜	重伤敌人得到奖赏，至少有100万！
もっと大ダメージ！	铜	努力锻炼身体，更加重伤敌人得到奖赏！ 源源不断哦！
もっともっと大ダメージ！	金	拼命的锻炼身体，更加更加加重伤敌人得到奖赏！ 你很厉害呢！
拳と拳で语り合う友情	铜	用拳头说话的热血男人间的故事
パズルマスター	铜	把大量的颜色块全部都消除吧！ 脑力劳动哟！
チェインマスター	铜	把大量的颜色块连锁叠加！ 脑筋急转弯！
热中プレイ！	铜	感谢你玩这个游戏！ 但是为了你的健康着想，最好有适度的休息
ガムをぶつけられた	铜	真不讲理呐
コンボアタック	铜	和同伴一起凶力作业，用邪恶的连击消灭敌人！
ぴょんぴょん！	铜	不知不觉跳起来了。
タワーアタック	铜	这就是塔的真髓~~~！！！
アクターレ発见！	铜	阿库塔雷大人在道具界也经营的不怎么样！
恶魔らしく解决	铜	优等生就是要用力量解决掉一切看不顺眼的东西！
连续攻击255回达成	铜	在你倒下之前绝不停止攻击！
敌捕获成功	铜	干得好！ 新的伙伴增加了哟！
魔チェンジ好き	铜	合体变身是男人的浪漫！ 女人也一样！
たくさんレシーブ！	铜	目标是贯穿大陆！
もっとたくさんレシーブ！	铜	目标是想到宇宙的尽头看看！

天启之王

奖杯名称	奖杯类型	奖杯获得条件
七界の王たる证	白金	获得游戏中其它全部奖杯
マスターオブアーツ	金	全武器元素到达MAX
全ての难关を极めし王	金	任务统计中所有通常任务获得S级评价
エンド オブスレイヤー	银	等级到达200的暗杀者留名
エクスターミネーター	银	完成任务统计中的所有通常任务
集いし勇者の魂	银	与卡利幽泊鲁托村的全部6名勇者成为同伴
万の血を浴びし杀戮者	银	魔物的讨伐总数达到1万只
业炎の觉醒め	铜	完成第一章
龙と雷云が导きし运命	铜	完成第二章
深き暗との接合	铜	完成第三章
物语は双蛇と共に	铜	完成第四章
破坏と杀戮の试练	铜	完成第五章
红莲の记忆と新たな王	铜	完成第六章
黑き迷宫の果てに	铜	完成第七章
恶しき龙の死再び	铜	完成第八章
白き骑士と王の决意	银	完成第九章
高位派遣士	铜	完成125次派遣的佣兵留名
神と契りし双剑士	铜	双刃到达MAX等级
魔狩りの投斧王	铜	钺到达MAX等级
神代の骑士王	铜	轻剑到达MAX等级
悟りし武僧	铜	战棍到达MAX等级
武神なりし重骑士	铜	重剑到达MAX等级
不败の斧斗神	铜	战斧到达MAX等级
破灭を导く铳枪士	铜	枪铳到达MAX等级
元素术者最高位【源】	铜	所有的元素到达极限后留名
バーサーカー	铜	等级到达100的暗杀者留名
紧急救命士	铜	对其他的暗杀者进行50次生命注入
步く魔物生态图鉴	铜	图书馆中的魔物图鉴全开
高位マルチスレイヤー	铜	联机游戏100次
動かざる者	铜	在不攻击、不使用道具的情况下完成任务
百战炼磨	铜	用终结打击击倒100只魔物
百鬼碎き	铜	CCS发生100次
百魔兽の王	铜	FCS成功100次
ハーベストファーマー	铜	采集500次
破坏神	铜	破坏200次魔物的部位
ツインコレクター	铜	拥有10种S级别的双刃
トマホークコレクター	铜	拥有10种S级别的钺
ソード コレクター	铜	拥有10种S级别的轻剑
メイスコレクター	铜	拥有10种S级别的战棍
ブレード コレクター	铜	拥有10种S级别的重剑
アックスコレクター	铜	拥有10种S级别的战斧
スピアコレクター	铜	拥有10种S级别的枪铳
メットコレクター	铜	拥有10种S级别的头盔
シールド コレクター	铜	拥有10种S级别的盾
アーマーコレクター	铜	拥有10种S级别的铠甲
オーブコレクター	铜	拥有5种S级别的宝珠
究极の召唤を得し者	铜	拥有所有的召唤卡
步く指南书大全	铜	图书馆的指南书全开
物语の纺ぎ手	铜	图书馆的阿鲁卡纳的记忆全开
24时间战えますか?	铜	使用1000个以上HP恢复系道具
逃げ足は任せろー!	铜	从战斗中逃亡100次
元素效力の体现者	铜	使用过所有元素的特殊效果
敌意の流れを知りし者	铜	防御1000次魔物攻击
我が一击は神の如し!	铜	用强力一击粉碎魔物达到1000次
制造の匠	铜	生产、强化、合成的所有配方全开
アルカナの呼び声	铜	完成入门教程

漫画英雄VS卡普空3 终极版

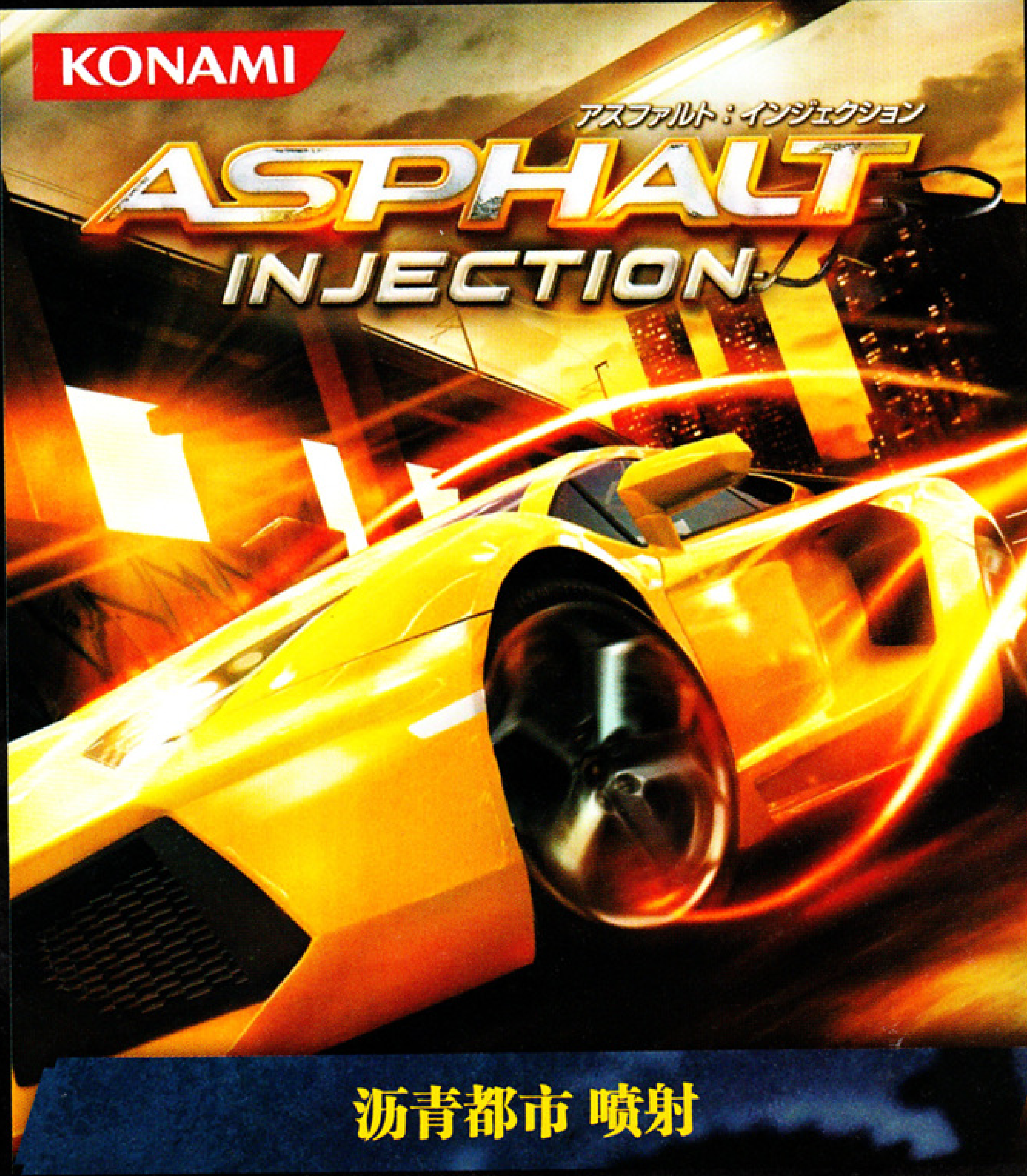
奖杯名称	奖杯类型	奖杯获得条件
グレイテストヒーロー	白金	获得游戏中其它全部奖杯
グレイトヒーロー	金	在单人街机模式中获得全角色通关结局
ハイパーヒーロー	铜	以最高难度完成单人街机模式
アンハートヒーロー	铜	用生存模式通过单人街机模式
タクティカルウォリア	铜	单人成绩达到400000
ワイズマン	银	单人成绩达到500000
グッドヒーロー	铜	在任务模式中完成120个任务
ナイスヒーロー	银	在任务模式中完成240个任务
クールヒーロー	银	在任务模式中完成480个任务
ビューティフルヒーロー	铜	在战斗中打出Beautiful combo
アンキャニーヒーロー	铜	在战斗中打出uncanny combo
グラトニーヒーロー	铜	在战斗中消费斗气槽数达到1000
アイアンヒーロー	铜	在战斗中防御100次。
マッスルリペルラー	铜	在战斗中打出AG100次
クロスアタッカー	铜	在战斗中打出瞬变系统100次
ラピッド ファイアラー	铜	在战斗中快速攻击50次
ハリケンバニッシャー	铜	在战斗中Snap Back50次
ブラザーセイバー	铜	在战斗中打出瞬变逆转50次
ラスト スタンダー	铜	在战斗中使用50次X-facter
エアノッカー	铜	在战斗中打出team aerial combo50次
アサルトシューター	铜	在战斗中打出team aerial counter30次
スタイリッシュストライカー	铜	在战斗中用Hyper Combo结束战斗30次
ギャラクティックスマッシャー	铜	在战斗中用组合技结束战斗30次
スキルフルヒーロー	铜	线下游戏5小时以上
コンバット リーダー	银	线下游戏30小时以上
レギュラーヒーロー	铜	线上游戏5小时以上
グローバルリーダー	银	线上游戏30小时以上
ニューヒーロー	铜	首次通信对战
チャレンジャー	铜	通信对战累计100次
インド ミタブルウォリア	铜	通信对战累计200次
ワンダリングウォリア	银	通信对战累计300次
グロースヒーロー	银	在通信对战中和所有角色对战
マイティファイター	铜	通信对战中只用一名角色击败对方三人
クレイジーアタッカー	铜	通信对战中不使用防御胜利
プライムヒーロー	铜	等级升至LV4
ブレイブヒーロー	银	等级升至LV8
エキスパート	铜	在线上排位赛累计胜利10次
ウォーロック	铜	在线上排位赛累计胜利50次
バトルマシン	银	在线上排位赛累计胜利100次
ストロングヒーロー	铜	在线上排位赛中取得5连胜
ヒーローズ　ギャザー	铜	在剧院集中8个人
タイトルコレクター	银	获得100个称号
ノービスヒーロー	铜	达到5000PP
メジャーヒーロー	铜	达到30000PP
レジェンド ヒーロー	银	达到100000PP
ドミネイト ヒーロー	金	游戏鉴赏模式中达成100%全收集
トラベルヒーロー	铜	在所有场景战斗过



大众高尔夫6

奖杯名称	奖杯类型	奖杯获得条件
みんゴルファーへ感谢をこめて	白金	获得游戏中其它全部奖杯
圧倒的パワー	铜	在官方赛中的打远赛打出350yard以上成绩
パターの名手	铜	在官方赛中超过15m的距离直接将球打入洞
幸运の水神	铜	在官方赛中打出三次的切水球
初チップイン	铜	在官方赛中打出chip in
初バーディ	铜	在官方赛中成功完成-1杆入洞
2重丸のスコア	铜	在官方赛中成功打出老鹰球
神のみぞ知る奇迹	银	在官方赛中成功打出信天翁球
エース！を狙え	银	在官方赛中成功打出一杆进洞
驱け上がる稲妻	银	在官方赛中成功打出反弹球
华丽なる螺旋	银	在官方赛中成功打出螺旋球
炎の追迹者	银	在官方赛中成功打出追尾球
デイリー参加赏	铜	参加每日全国大会并完成比赛
コスチュームデビュー☆	铜	购入一个cosplay服装
最高级の品质	铜	购入LV3的高尔夫球杆和球
ギアマスター	银	购入所有LV3高尔夫球杆和球
一途な思い	铜	将任意一名角色的好感度提升最大
ミンナダイスキ！	金	将所有角色的好感度提升最大
コースコンプリート！	铜	购入所有场地的会员权利
オーディオマニア	铜	购入所有的BGM
ギアコレクター	铜	购入所有的高尔夫球杆和球
美术品收集家	铜	购入所有艺术品
SOLD OUT	金	购入商店内所有物品
满点の星空	银	在挑战模式收集所有的星星
キング・オブ・キングス	金	在挑战模式收集所有的王冠
ロビーキャラパーツ收集家	铜	胶囊零件・普通等级的收集率到达50%
ロビーキャラパーツ爱好家	银	胶囊零件・特殊等级的收集率到达50%
ロビーキャラパーツコレクター	金	胶囊零件・豪华等级的收集率到达50%
ショット方式の选定	铜	在官方赛中以所有的打击方式完成比赛
受付系は伊达じゃない！	铜	购入“サツキ”的使用权
チャレンジの始まり	铜	初学者等级VS“カレン”获胜
アマチュア卒业	铜	爱好者等级VS“タンク”获胜
一人前のみんゴルファー	铜	职业等级VS“グレース”获胜
チャレンジ快进击	铜	青铜等级VS“エッジ”获胜
クライマックス！	铜	白银等级VS“マックス”获胜
チャレンジの终わり？	银	黄金等级VS“ファティマ”获胜
これがホントのエンディング！	金	白金等级VS“アイザック”获胜





沥青都市 喷射

奖杯名称	奖杯类型	奖杯获得条件
アスファルトドミネーション	白金	获得游戏中其它全部奖杯
ファーストデビュー	铜	比赛获得第一名
ポディウムマスター	铜	连续3次比赛获得第一名
インビンシブル	银	多人比赛中累计获得10次胜利
レジェンド	金	多人比赛中累计获得100次胜利
プロディジー	银	等级达到10级时在多人比赛中获得胜利
レーサホリック	铜	累计完成50场比赛
ベテラン	银	在多人模式中累计完成100场比赛
パーフェクトパーフェクト	银	在一场比赛中获得所有星星
カミカゼドライバー	金	得到所有参赛资格
ブースターハンター	铜	一场比赛中获得25个以上氮气
ノンストップブースト	银	一场比赛中获得35个以上氮气
スターコレクター	铜	在Collector中收集一半以上purple cash
クラッシュビースト	铜	在一场比赛中损坏10台以上对手的赛车
ドライバー・フロム・ヘル！	银	在一场比赛中损坏15台以上对手的赛车
クイック・アンド・ダウン	铜	10秒以内做出3回以上撞击动作
ベルセルク	银	20秒以内做出5回以上撞击动作
アグレッサー	铜	撞击同一对手赛车达到3次
シェイクダウン	金	在一场比赛中撞击每名对手至少1次
ドリフトストーム	金	一边漂移一边撞击对手
ドリフター	铜	漂移分数达到2000以上
ストリートインフェルノ	银	漂移分数达到3000以上
ロングトリッパー	金	1次漂移分数达到1000以上
Mr.アナーキー	铜	Beat'em All并获得500以上漂移分数
アクションスター	铜	在一场比赛中获得1000以上跳跃分数
ジャンピング・ジャック・スマッシュ	银	在一场比赛中获得1500以上跳跃分数
クリーンシャシー	铜	不发生事故通过Normal Race
オフ・ザ・ウォール	铜	无撞击墙壁通过Normal Race
ノーボディコンタクト	铜	不接触对手通过Normal Race
サバイバー	铜	无事故通过Under Pressure
ジャンプハンター	铜	在一场比赛的各个阶段都跳跃至少一次
ストームレーサー	铜	一场比赛的各个阶段都以第一名通过
アクロバット	铜	漂移着冲过终点线
エリートレーサー	铜	不用氮气加速取得比赛的胜利

WELCOME PARK

奖杯名称	奖杯类型	奖杯获得条件
ウエルカムパークマスター	金	在WELCOME PARK中获得所有奖杯
ウエルカムパーク赏	银	体验5个的功能
クイックタッチ赏	铜	在1分钟以内完成快速触碰
クイックタッチタップ赏	铜	在快速触碰中在30秒以内完成轻碰关卡
クイックタッチフリック&ドラッグ赏	铜	在快速触碰中在20秒以内完成滑碰和拖曳关卡
クイックタッチ背面タッチパッド赏	铜	在快速触碰中在20秒以内完成背面触摸板关卡
フォトパズル15パズル赏	铜	在照片拼图中50秒以内完成15个拼图
フォトパズル14パズル赏	铜	在照片拼图中40秒以内完成14个拼图
フォトパズル8パズル赏	铜	在照片拼图中30秒以内完成8个拼图
フォトパズル7パズル赏	铜	在照片拼图中20秒以内完成7个拼图
スライダー赏	铜	在滑动游玩中获得500点
ループボイス赏	铜	在循环声音中生成20个声音球
ハローフェイス赏	铜	在HELLO FACE中发现3个脸

真恐怖惊魂夜 第11位访客

奖杯名称	奖杯类型	奖杯获得条件
100% Clear	白金	获得游戏中其它全部奖杯
ピンクのしおり	金	得到粉色书签
赤のしおり	金	得到红色书签
ぼっこチャンのしおり	金	得到ぼっこチャン的书签
黑のしおり	金	得到黑色书签
金のしおり	金	得到金书签
プラチナのしおり	金	得到白金书签
エンディングコンプリート	金	通关游戏
完读	金	阅读完成率达到100%
异次元少女ポポリン编コンプリート	金	异次元少女ポポリン编全部找到
ビンゴ编クリア	银	完成ビンゴ编
スパイ编クリア	银	完成スパイ编
死神编クリア	银	完成死神编
妖怪编クリア	银	完成妖怪编
异次元少女ポポリン编见つけた	银	发现异次元少女ポポリン编
エンディングを见た	铜	观看结局

VR网球4

奖杯名称	奖杯类型	奖杯获得条件
ゴッド・オブ・テニス	白金	获得游戏中其它全部奖杯
アーケード始めました	铜	完成1次街机模式的单打游戏
ダブルス始めました	铜	完成1次街机模式的双打游戏
グランドスラマー	铜	街机模式单打通关
ダブルスグランドスラマー	铜	街机模式双打通关
伟大な王	银	在街机模式的单打游戏里打倒KING
バルーンスナイパー	铜	在练习模式中打破30个风筝
エンジョイプレイヤー	铜	エキシビジョン模式游戏十次
大迫力テニス!	铜	VR MATCH模式中胜利5次
二人で一つ	铜	玩一次TOUCH VS模式
クラシックフォト	铜	在VT CAM中拍摄经典照片
グレートスナイパー	铜	在打靶射球练习中打出5连击
伟大な母鸟	铜	在鸟蛋收集中把10个以上雏鸟送到大鸟巢
ハットトリッカー	铜	在ACE STRIKE模式中连续3次达成GOAL
爆弹魔	铜	在炸弹比赛中使炸弹在对手球场爆炸20次
守钱奴	铜	在金币比赛中得到1000个金币
风使い	铜	在窗口比赛的1场比赛中打破3个风筝
壁职人	铜	在WALL MATCH的1场比赛中将球打到墙壁5次
チャレンジザターキー	铜	在PIN CRUSHER中打出火鸡
紧急停止发生	铜	在Gyro Ship中让船停止10次
ワールドツアークリアー!	铜	第一次通过世界巡回赛
有名プレイヤー	铜	评价到达 Famous Player
未来のチャンピオン	铜	在Tour Interval最后的淘汰赛中获胜
そっくりさん	铜	使用摄像头拍照制作选手
常连客	铜	在经理人办公室逗留的次数达到30次
健康体	银	Condition Level达到20
世界からの访问者	铜	与网络来访者对战10次
大金持ち	铜	赏金积攒到1,000,000
买い物中毒	铜	购买50种道具
オンライン初胜利	铜	在网络对战初次胜利
オンライン3连胜	铜	在网络对战3连胜
ラブゲーム大好き!	铜	玩10次恋爱游戏
ベリーロングラリー	铜	连续对打30次以上
マラソンランナー	铜	突破42km的速度
スイングマシン	铜	5000次挥拍
ベストストローカー	铜	STROKE得分达到100次
ボレーマスター	铜	截击得分100次
プロテニス爱好家	铜	使用过所有的真实选手
フルスイング!	铜	打出50个MAX POWER的球
ブレイクスルー	铜	重赛的次数达到10次
一流プレイヤー	银	评价到达 Accomplished Player
MAXサーブ	银	打出250个MAX发球
パワースマッシュ	银	打出250个扣杀
スーパープレイヤー	银	打出100个SUPPER SHOOT
ポーカーフェイス	银	在皇家扑克模式里达成10次同花顺
オールインワン	金	接受所有的游戏教程
オンラインマスター	金	达到A等级
SPT Finalへの切符	金	进入季后赛



充满坎坷与变数的起步
——回顾3DS的第一年

文/小雨



【前言——让我们一起拨动时间罗盘】

时间是很奇怪的东西，当我们注意它的时候它往往行动的很慢，好似是会静止一般；可当我们一个不小心，它就会毫不犹豫地在你身边奔腾而过——一恍然一年已飞逝。

2011年业界巨头任天堂的新一代掌上便携游戏机3DS终于在千呼万唤中与广大玩家见面了，然而3DS这台从公布之初就饱受争议的新掌机的起步却不如其前辈顺利。它经历了前期的高光，也经历了出乎所有人预料的疲软，期间更有日本地震、官方大降价等“天灾人祸”的推动……一切的一切都在证明3DS这台新时代任氏市场的开拓者未来命运的不平凡！本文旨在将时间的罗盘拨回到过去，笔者将与所有关心3DS的玩家一起重新回归3DS诞生一年（公布两年）来的种种不平凡经历，从而对任天堂的市场策略有一个基本认知。当热，如果能让读者通过本文为3DS未来的走势产生一些个人的看法与认识，笔者将深感荣幸。

好了，那么就让我们一起拂开历史的尘埃，将时间的罗盘调回到2010年3月23日……（备注：本文以国内玩家的视点与日版3DS为出发点撰写）

【充满荆棘之路——3DS大事记】

2010年3月23日 新一代任天堂掌机公布

新闻事件：任天堂对外公布DS后继机种“任天堂3DS（暂名）”，并宣布3DS将具备裸眼观看3D画面的功能，且能兼容所有DSi和DS游戏软件。3DS预定于2011年3月期（2010年后半年）发售，关于3DS的具体信息将在今年6月15日的任天堂E3发布会上公开。

笔者按：从之后的种种迹象来看，此时3DS主机的构架与开发已经基本完成，而当时公布的裸眼3D功能被所有玩家惊为“黑科技”。

2010年3月24日 媒体证实任天堂多项新技术将在3DS上应用

新闻事件：任天堂在去年获得并通过的立体游戏操作遥控技术、映像震动实际传输技术等专利，将会在3DS主机上得到运用。同时日本媒体日经还透露，3DS主机将大幅强化通信速度、电池续航时间。3DS的屏幕将到达4英寸。

笔者按：通过这些消息的透露进一步证实了任天堂新掌机早已计划并开发，主机完成度已经很高，有理由相信其发售日并不会太远。

2010年6月15日 E3中3DS主机正式公布

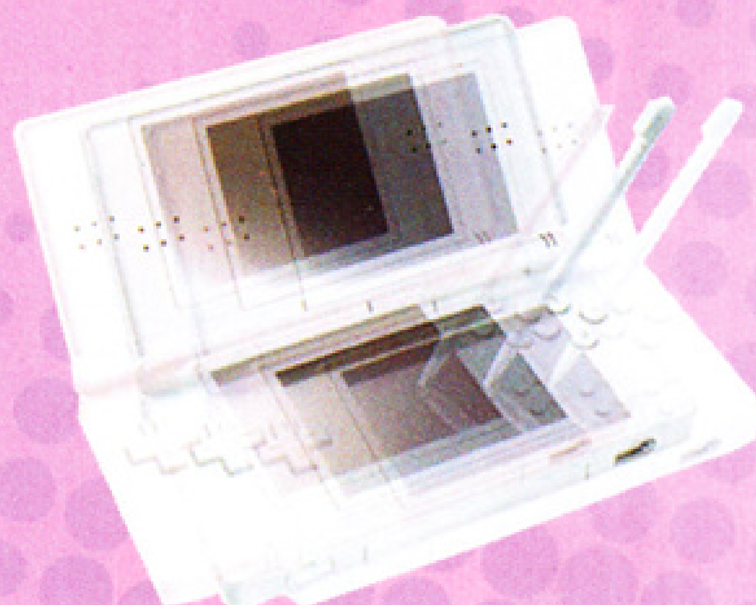
新闻事件：任天堂3DS主机正式公布，几乎所有主流第三方厂商均携其旗下大作加盟。老任主推的《新光之神话：帕鲁迪那之镜》演示震惊全场。一时之间风光无限，玩家对新掌机的期待达到峰值。

笔者按：现在看来也许是由于“上帝之手再次举起”与一段段知名制作人的“播片”太过震撼与吸引眼球，导致所有玩家都忽略了虽然主机完成度很高，但配套软件的开发度却极低。这也为后来市场的负面反馈埋下了伏笔——期望越大失望越大。

2010年6月18日 裸眼3D功能遭媒体质疑

新闻事件：E3发布会后，国外媒体普遍质疑3ds也许带来的健康问题，美国任天堂雷吉社长公开表示，任天堂3DS主机对于健康不会造成任何影响，在主机开发的过程中，也请健康方面的专家进行过专门的研究与试验，任天堂将给大家带来最好最可靠的3DS主机。但是，雷吉同时也提到因为幼儿的眼部构造还没发育完全，所以最好不要看类似的3D影像。

笔者按：3DS主机从正式公布之初就遭到各方质疑，而从现在实际主机的表现来看，裸眼3D功能确实会给部分人带来眩晕的感觉，也不太适合掌机“何时何地”都能玩的初衷。



2010年6月下旬

任天堂股东总会透露3DS考虑定价在25000日元

新闻事件： 任天堂股东总会通过媒体透露出3DS主机25000日元的售价。这对于当时经济状况并不太好的日本人来说并不是小数目，多项民间调查显示日本人并不完全接受这个定价。

笔者按： 任天堂这次消息泄露是一次有计划地试探民意行为，笔者相信对于25000日元的高价任社高层也缺乏信心，但最后为什么任社会在定价上逆民意而动，就不得而知了。在国内，我国玩家对于这个定价的反映与日本基本一致，80%以上的国内玩家持怀疑态度，均表示动辄2000+RMB的掌机是不能接受的价格。

2010年9月29日

2010任天堂秋季新闻发布会3DS主机首发细节公布

新闻事件： 岩田聪于发布会上宣布3DS发售日为2011年2月26日，售价25000日元，首发颜色将包括水晶蓝色和金属黑色。欧美地区将在3月份发售任天堂3DS主机。

笔者按： 一石激起千层浪，25000日元的"天价"最终得到证实，加上首发颜色略显单一、首发日期并不意外等诸多因素导致大量非任系死忠玩家对3DS期待大幅度下降。不管"25000日元"是一次怎样的战略考虑，单从从后来的市场反映与充满争议的"降价风波"（详见后文）来看，笔者认为这次定价都不是一个明智的决策，当然这只是笔者的个人看法而已。

2010年12月下旬

任天堂承认3D画面比普通2D画面更容易令人类感觉到疲倦

新闻事件： 任天堂发表声明，3D画面比普通2D画面更容易令人类感觉到疲倦。另外，任天堂在强调3D游戏画面的时候，建议体验过程为每30分钟休息一次。如果感觉到身体不舒服则应立即停止游戏。因6岁以下的孩子处于视觉成长阶段，应该以观察2D画面为主。任天堂也明确表示1月份的3DS体验会上，6岁以下的孩童将不能体验3D游戏画面。

2010年12月下旬

知名制作人樱井政博证实观看3D效果不宜大幅活动

新闻事件： 《新光之神话：帕鲁迪那之镜》制作人樱井政博表示：3D效果会引起疲劳感，根据不同人的个体差别，且操作游戏时如因手的动作导致3DS晃动幅度太大，就会失去3D效果。

笔者按： 虽然上面两则新闻同时证实了"3D疲劳"的传闻，而且从现在实机使用情况来看3D画面也确实会带来视疲劳，但是这方面玩家可以完全不用在意，这就如同我们观看3D电影的时候一样，3D效果必定会带来一定视疲劳，关键在于度的把握。

2011年1月8日

任天堂新掌机3DS体验会，首发游戏确认

新闻事件： 41款3DS游戏被公布；3DS首发10款游戏（包括3个版本的《任天狗/猫》）得到确认；任天堂官网更新3DS规格，续航时间、主机包装等得到确认。

笔者按： 无论从首发游戏的阵容还是主机的续航时间上，这次体验会所反映出来的信息均不能让玩家满意，广大玩家对3DS的热情再一次被打击。很多玩家注意到这次体验会虽然公布了41款游戏，但是大多数作品尚处于发售日未知阶段，更有相当一部分依然停留在概念阶段，玩家开始对3DS配套游戏的完成度表示怀疑。

2011年1月中旬

扑朔迷离的国内3DS行货计划

新闻事件： 任天堂社长岩田聪在接受日本产业经济新闻采访时，透露任天堂旗下3DS将会在"平成23年4月份以降"（即2011年4月份过后）在中国等亚洲地区铺开销售计划。

笔者按： 也许这条新闻对于整个3DS的发展并没有什么实际意义，但对于国内玩家而言，这是岩田聪第一次在公开场合提及大陆行货计划，在当时国内众多游戏媒体对这段采访进行了争相报道……但是结果如何，现在也不用笔者在这里赘述了。

2011月1月中旬

锁区！震惊业界的新举动！

新闻事件： 国外知名媒体IGN表示任天堂3DS将会导入锁区制定，根据锁区，各游戏软件未来将会出现对应地区的主机才可以运行的现象。

2011年1月18日

任天堂证实锁区

新闻事件： 任天堂向知名媒体VG247确认，3DS游戏将会锁区。硬件方面分三个版本：日版、美版、欧/澳版。各个国家的在线服务也将不同。

笔者按： 锁区这个概念一直都是对应于家用机平台，掌机方面锁区则是首次出现。这个消息对于没有对应行货发行只能玩水货主机的国内玩家而言可谓灾难性，毕竟美版意味着更加优惠的价格，而日版代表着大量我们喜爱的游戏，一时间究竟该购买什么版本的主机成了所有打算购入3DS玩家的焦点。从目前市场的实际情况来看，国内玩家大多数因为游戏而选择了价钱偏高的日版。

2011年1月28日

3DS专用互联网服务任天堂eShop确认5月份开始运营

新闻事件： 任天堂于1月28日决定从5月底开始通过互联网络推出游戏、其他相关内容配信的服务。而其中，任天堂表示，正在构思实现将过去推出的名作游戏以3D的新显示形式重新提供。该网络服务的名称为"任天堂eShop"（ニンテンドーeショップ）。

笔者按： 当时并不起眼的新闻，可是谁又能想到这个不起眼的"eshop"概念在后来的3DS战略中起到了多大的推动作用，甚至有很多国内玩家表示也许会因为eshop放弃未来将会出现的"破解"与"烧录卡"。（详见后文）

2011年2月25日

国内出现一定数量的3DS偷跑主机

笔者按： 不得不佩服国内水货商的神通广大……其实从这点上看，有时候JS也不是太万恶。

2011年2月26日

3DS发售！国内一机难求！

新闻事件： 3DS主机正式发售，第一批水货机器的价格被炒到了3000大洋以上，即便如此在很多二三线城市依然一机难求。



2011年2月26日

出师未捷身先死？烧录卡厂商进军3DS！

新闻事件：知名烧录卡厂商R4，在其官网上发出了一段在3DS主机上运行他们的烧录卡的视频，在视频上，3DS主机顺利进入了R4idsn烧录卡的菜单，并且成功的运行了一款汉化游戏。

笔者按：随后各个烧录卡厂商先后宣布对3DS的DS部分破解完成，虽然众所周知的在3DS上运行DS游戏的烧录卡技术难度并不太大，但是3DS于首发当日即告部分破解依然让所有人惊愕。当然这个破解消息对于国内众多学生党来说却是不折不扣的好消息，毕竟动则400块的正版游戏在国内尚属“奢侈物”。

2011年2月27日

3DS首周（两天）销售37万台

笔者按：从日本本地的首周销量到国内水货的价格热炒，相信此时此刻任谁都不会想到掌机霸者任天堂的正统后续主机会面临一场冷彻心脾的寒冬，更不会想到这场寒冬来得那么快持续得那么久……

2011年3月3日

雷吉宣称3DS未来将支持3D视频的实时录制功能

新闻事件：在任天堂GDC 2011的演讲中，任天堂美国总裁雷吉宣称，未来3DS通过系统升级，将支持3D视频的实时录制功能。

2011.3月上旬

国内3DS水货价格出现大跳水降至不到2500元

笔者按：发售仅仅过去一周水货价格出现大幅度的跳水，日版机器2500块左右就可以拿到，市场决定价格，从这点可以看出3DS在国内消化率并不好，需求量与水货商的预估产生了偏差。从侧面也预示着3DS在国内与日本本地即将面临的艰难局面。

2011年3月11日

日本大地震！

笔者按：也许读者会问日本大地震和3DS的第一年起步之路有什么关系，其实大地震对于日本经济与社会的冲击是全方面的：百姓对经济失去信心、对工作失去热情，厂商因硬件被毁坏等客观问题不得不将已有计划延后。毫不夸张的说就是这场人间浩劫打破了任天堂关于3DS的最初计划，从侧面造就了之后数月3DS的疲软之势。

趣闻分享：日本大地震之后日本货有辐射的言论开始在国内盛行，笔者一些经营淘宝生意的朋友那些日子都遇到过顾客咨询日版3DS“机器是哪天到的货？”这样的问题，原因很简单，害怕日版主机沾染核辐射！这其实是一件让人啼笑皆非的趣事，感觉可以和国人抢盐相提并论了：3DS的产地在中国，生产完成后运往日本，而且国内日版3DS绝大部分都是经由香港进入大陆市场的，而且这些从日本过来的货物在当时必定要接受相应的辐射检查才会过关。其次，难道玩家们真的以为水货商会冒着生命危险去重灾区给咱们进货这么大公无私么？！

2011年3月27日

美版3DS发售

新闻事件：美版首发活动现场于26日晚上11点59分开始最终的发售倒计时，0点整雷吉与现场等待的玩家一起将手中的3D眼镜抛向空中并正式宣布美版3DS开始发售。美版3DS售价250美元，首发的3DS售价29.99美元到39.99美元不等。

2011.4月上旬

国内日版3DS主机价格已经跌至2000元

笔者按：日版发售一个月后美版面市，国内玩家在购置机器方面增添了一种新的选择。国内日版机器也由于美版相对低廉价格的冲击，价格继续下调。

2011年4月25日

Wii后续机种得到确认，大陆行货计划再次被提及

新闻事件：任天堂在日本京都召开股东大会，在会上发表了该公司继体感Wii之后的全新家用游戏机计划，并会在今年六月举行的E3游戏展上正式公开这部全新的游戏主机。除此之外，任天堂社长岩田聪再次表示3DS会在中国上市。

笔者按：姑且不说与本文主旨没有什么直接关系的下一代家用机，单就岩田聪表示的中国行货计划表明任天堂一直在努力通过神游或者其他途径将3DS打入中国市场。但是笔者暂时并不看好未来行货3DS的前景（如果不破解的话），首先分区问题就是摆在我们面前的巨大鸿沟，一条条前车之鉴告诉我们以国内的审核制度，正版3DS软件在国内大规模上市几乎是不可能的事情，没有足够软件保证的分区将是悲哀的，另外出于反倾销的考虑，传说中中国地区3DS行货将采用全区设计的可能性其实是很低的，所以玩家在得到官方的准确消息之前还是不要对行货3DS主机持有太多期待为好。



2011年04月11日～2011年04月17日

周销量出现大跳水 疲态尽显

新闻事件：3DS周销量仅卖出23,038台，大幅度落后PSP。疲态尽显，从此正式进入长达数月之久的硬件销量疲软期。

2011年4月25日

任天堂财报公布,3DS主机销售并未达预期

新闻事件：任天堂公布财报，受到了多方媒体的关注。在这次财报中，任天堂业绩明显疲惫，新推出的3DS主机受各方面打击，世界范围销量并未达到预期成绩，岩田聪承认秋季前3DS陷入苦战。

笔者按：从4月开始3DS的主机销量进入了漫长的疲软期，直至年末“降价”、“马里奥”等一系列救市策略的出台才有了明显复苏。在这段疲软期里甚至出现过3DS主机周销量不足20W台的惊人数字，这期间很多人对3DS的前景看低……但用现在的眼光来看老任仅用4月到11月半年时间就把不利局面扳回，不得不说是一个奇迹。

2011年5月上旬

国内日版3DS售价1850左右

2011年5月中旬

3DS专用的充值卡开始预约，6月2日将正式发售。

新闻事件：日本开始陆续提供3DS专用的充值卡预约（Nintendo Prepaid Card/ニンテンドープリペイドカード），并决定于6月2日正式发售。

笔者按：从这里不难看出任天堂已经着手在下一盘很大的棋，充值卡的推出为不久将来将要推出的的eshop服务做准备，任氏在计划着扭转3DS主机发售以来的不利局面。

2011年6月上旬

国内日版3DS售价稳定在1850左右

笔者按：日版3DS国内水货售价于2010年5、6月间正式进入稳定期，1850左右的售价基本属于正常偏低的价位。很多国内现在的3DS玩家都是在这个时候购入的3DS主机。

2011年6月6日

老牌DUMP组织LGC宣布成功DUMP出3DS游戏ROM

笔者按：LGC对外宣布成功DUMP出3DS卡带游戏！这标志着3DS破解向前迈进了一大步。随后半年间不断有DUMP出的3DS游戏ROM被放到网上供有需要的玩家下载。虽然离可运行破解游戏尚远，但这则新闻无疑给广大关注3DS破解的玩家注入了一针强心剂。

2011年6月7日

任天堂开始对全球的3DS主机进行第一次固件更新

新闻事件：任天堂于6月7日对全球3DS主机进行了一次大规模的固件更新。随更新主机增加eshop功能，《口袋妖怪立体图鉴》等几款首批eshop软件可供玩家下载。另外，更新的3DS网络浏览器，可以浏览中文网页，但部分日文字库中不存在的简体字会无法显示。

笔者按：eshop功能终于正式与玩家见面了，亲切、友好的操作界面，下载游戏（软件）后类似于打开礼物的小惊喜，无一不体现任天堂的用心。日本厂商对细节孜孜不倦的追求在eshop这个在线商店软件中被体现的淋淋尽致。每一个小细节都让人爱不释手，相信随着eshop的更新很多玩家如同笔者一样把有事没事逛逛电子商店当成了自己每天打开3DS的必修课。充值电子点数的设定更是让老任大赚了一笔，因为电子点数消费的特殊性与eshop独特的设计风格让玩家习惯在eshop消费，进而渐渐上瘾。在这里笔者要郑重的警告玩家，适度消费切莫冲动。

2011年6月8日

2011年E3任天堂发布会，Wii U公布！

新闻事件：3DS的同族兄弟Wii U正式公布，众多演示画面与其独特的手柄设计吸引力整个业界的眼球。但3DS方面依然没有什么振奋人心的消息，发布会以过往已知情报的罗列与展示为主，广大3DS玩家大呼不满。

笔者按：这个时候所有人都不知道任天堂在计划着什么，毕竟3DS发售以来的不利状况急需爆炸性的消息来扭转，甚至此时有传言表示3DS不过是试验产品，任天堂已经准备将其放弃……可是谁又会想到2011的E3不过是暴风雨前的宁静罢了……

2011年6月中旬

《Fami通》为《塞尔达传说：时之笛3D》评出37分的高评价

新闻事件：Fami的游戏评分中《塞尔达传说：时之笛3D》获得了37分的白金评价。这对于一款复刻游戏实属不易。

笔者按：从《塞尔达传说：时之笛3D》开始，3DS软件阵容开始有了回暖的迹象。

2011年6月21日

《随时电视》开始每日配信

新闻事件：任天堂在6月21日的时候开始了《随时电视》的每日配信，玩家利用《随时电视》每天都可以下载到免费的3D视频，可惜本服务只面向日本地区提供。

2011年7月上旬

国内日版3DS售价1900

笔者按：因为塞尔达的发售与国内暑假的来临，日版3DS主机自发售以来第一次出现了价格上扬的趋势，由此可见国内水货电子产品的售价不是由官方定价决定的而以国内供需关系来衡量，所以在这里建议玩家以后购买游戏机尽量避开购买旺季，选择在比较冷清的月份出手会节省不少开支。

2011年7月13日

任天堂开始eshop的“任天堂Video”的配信服务。

2011年7月14日

第三种配色的3DS“赤炎红”正式发售

2011年7月28日

3DS宣布大幅度降价，同时公布“特使补偿计划”

新闻事件：任天堂社长岩田聪正式在官网上宣布自8月11日起3DS日版主机价格将从25000日元降至15000日元；美版将降至169.99美元，降价时间为8月12日；欧版将降至169欧元，降价时间为8月12日。对于早期购入高价主机的玩家，任天堂方面作为补偿将免费提供10款3DS用FC游戏、10款3DS用GBA游戏供玩家下载。

笔者按：这则惊天降价消息瞬间在全世界关注3DS的玩家与媒体中引爆，虽然有20款“补偿游戏”，但近乎是40%的降价幅度叫所有已经购买了3DS的玩家难以接受。任天堂此举不管是战略方面的考量还是对自己曾经错误的修正，都大大伤害了其自身死忠用户的信任心，在玩家群中丢掉了其一贯保有的诚信形象……

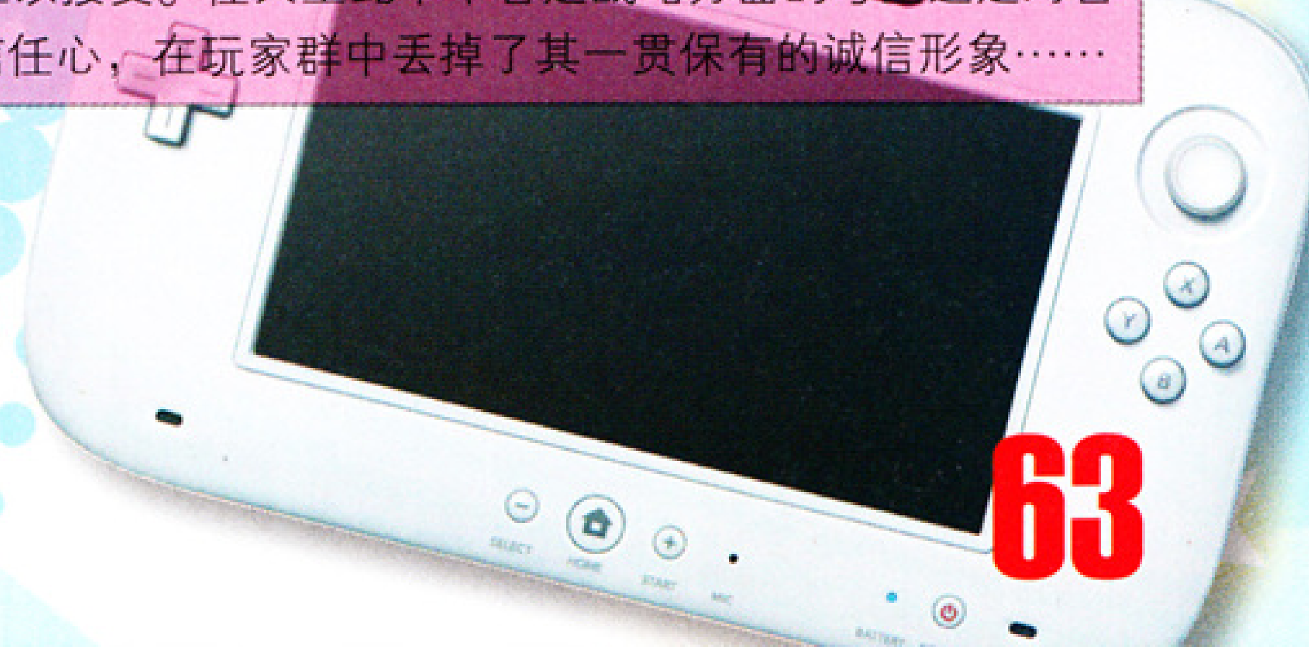
2011年7月28日

任天堂官网宣布《超级马里奥3DS》&《马里奥赛车》的发售月份。

新闻事件：任天堂官网公布《超级马里奥3D大陆》将于今年11月发售；《马里奥赛车7》将于今年12月发售。

笔者按：也许是为了缓冲降价消息的负面影响，任天堂几乎是同一时间公布了其下两款看家大作的发售时间。任天堂高层相信在寒冷冬日有了这两个重磅炸弹的护航再加上3DS主机降价的刺激，与竞争对手（已经公布的PSV）的年末商战一定会赢得干净漂亮。



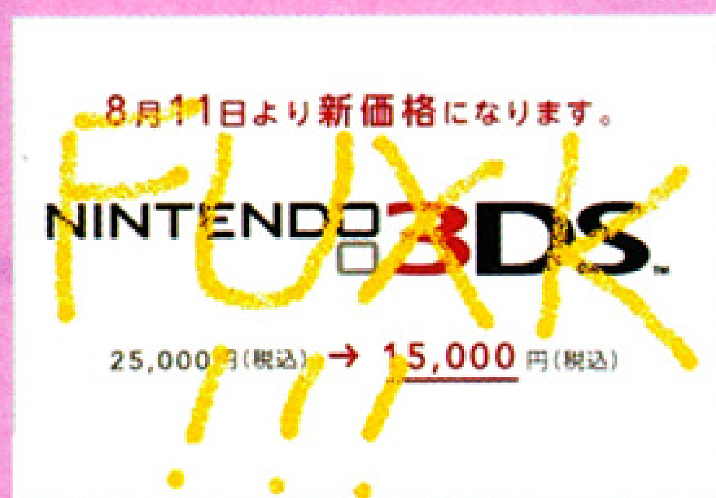



2011年7月末
国内日版3DS售价1900
2011年8月初
国内日版3DS售价1600

笔者按：特意把这两个时间点的3DS国内售价放在一起写是为了给广大玩家一个对比，一个星期之内3DS的售价直降300元。由于中国市场的特殊性，官方的降价消息，使本来有购买之心的玩家选择持币观望。这直接对水货市场造成了冲击，所以在这个特殊的时期国内出现了用1600元左右的低价即可购入"特使机"的神奇现象。

2011年8月11日
3DS主机正式进入15000日元时代

笔者按：随着3DS主机价格的下调，与"双马"这种怪物软件发售日的确定，全球范围内都出现了3DS抢购的热潮。国内众多持币观望的玩家也找到了最好的出手机会，纷纷入手自己的3DS。一时间3DS主机在全球范围内迎来了其"第二次首发"。



2011年8月中旬
任天堂股价持续看涨

新闻事件：在3DS主机因降价而开始大卖的促进下3DS股价持续看涨。

笔者按：单从销量与经济利益上看任天堂于8月中旬，主机发售半年即"惊天降价"这步棋没有任何问题，商人的本质乃逐利，一切行动都以利益为大前提，这本无可厚非。各行各业很多公司为了追求短期利益最大化舍弃信用等隐性因素的行为作为天朝子民的我们也已见怪不怪，但是当这种行为发生在一贯以专业、务实、诚恳著称的任天堂身上时难免叫观者唏嘘。发售仅仅半年就降价40%的做法在各行各业都不多见，这样做短期确实会收获良好的市场反馈，但是长远来看打击的是自己忠实用户的信心与热情，试问不久的将来Wii U发售之时还有多少人敢顶着高价去购入首发，购入首发的用户心理真的不会有很快降价方面顾虑么？！笔者愚钝不知道老任在3DS公布之初到降价之间是在下怎样的一盘棋，也无从得知这场"降价风波"的幕后原因，也许这些都将成为业界不解之谜……至于任氏此举是对是错，只能留给后人评说了。

2011年9月上旬
国内日版3DS主机售价1400

笔者按：随着3DS官方售价的下调，国内水货的价格也随之缓慢下调。

2011年9月5日
《勇者斗恶龙10》将以MMORPG的形式登录Wii/Wii U，且可与3DS互动

笔者按：关于这个消息相信当时震惊所有玩家的是国民级DQ10的游戏形式竟然是网游！而不是与3DS联动，因为按照老任一贯的策略这种联动早在预料之中。

2011年9月7日
《怪物猎人3G》确认登录3DS平台，在TGS2011上提供试玩

笔者按：俗话说得《怪物猎人》者的天下，虽然按照卡普空一贯的习惯开看3代在wii上发售3G转战3DS平台也在情理之中，不过这则消息还是让所有拥有3DS的玩家振奋了一把，在这个时代怪物猎人的魅力与受众（尤其是在国内）是任何其他系列游戏所不能比拟的。而且通过本作在TGS上即可试玩可以看出游戏完成度已经极高，相信发售日并不遥远。当然，此时此刻没有人能够想到更大的惊喜正在等着所有3DS玩家……

2011年9月7日
3DS拓展外设右摇杆被证实

新闻事件：随着《MH3G》的公布，3DS的拓展外设"右摇杆"也得到了证实，为了使有需要的玩家获得更优秀的游戏体验，所以任天堂官方推出了这款外设摇杆。

笔者按：对于这个"右摇杆"的外型笔者只能用奇葩两个字来形容，完全破坏整体协调性与美感，上手之后手感也不出众，真不知道其存在的价值到底何在……不过，因为这款外设的推出使得广大玩家开始对3DS的进化品"3DSL"充满遐想与期待！

2011年9月13日
任天堂发布会爆料满点！众多一线作品确认！

新闻事件：①确定《超级马里奥3D大陆》日版11年11月3日发售，美版11年11月13日。②《马里奥赛车7》日版11年12月1日发售，美版11年12月4日。③3DS新色主机"神秘粉"登场！将于2011年10月20日发售。④《火炎之纹章》的最新作预定将于2012年春季发售。⑤《初音未来计划》将会登陆3DS！发售日预定在2012年3月。⑥《怪物猎人》正统续作《怪物猎人4》发售平台确定3DS！！！

笔者按：在这里笔者已经无法形容自己对这场发布会的感觉，太多太多爆炸级的消息被公布，相信那天守在电脑前观看发布会直播的玩家都如笔者一样，大脑的反应速度已经跟不上老任重磅消息丢出的速度了。任天堂3DS在经历近半年的萎靡之后正式宣告强势回归，全力备战年末商战。任氏掌机的这位新当家人终于迈过种种天灾人祸翻开了自己传说的新一页。

2011年9月17日
任天堂继续发力，《勇者斗恶龙怪兽篇》参战

新闻事件：《勇者斗恶龙怪兽篇》系列的起源之作GBC《勇者斗恶龙怪兽篇：泰瑞仙境》确定与3DS上复刻重制。

2011年10月上旬
日版3DS国内售价1350元
2011年10月20日
3DS新色"神秘粉"发售
2011年10月21日
任天堂Direct补充发布会

新闻事件：公布了多款通过eshop发售的重点游戏；另外诸多受关注大作的发售日得到进一步确定。老任继续在年末商战之前摆出强势。

笔者按：随着一系列利好消息的公布，广大任天堂爱好者也伴随着老任逐渐从3DS发售之初的颓势之中走出来，对3DS主机重拾信心。所有玩家都期待着未来2个月3DS主机的第一波大作潮。

2011年10月28日
eshop将提供试玩下载功能

新闻事件：岩田聪公布3DS的eshop将在不久后开放提供限次试玩版游戏的下载功能。

笔者按：从之后试玩版游戏的实际表现来看，老任的本次尝试是一次成功的试验。对于国内玩家而言通过免费试玩来衡量一款游戏究竟适不适合自己，究竟值不值得购买成了很有依据的标准。在3DS破解之前，相信试玩版将是广大玩家购买游戏前的一盏指路明灯，毕竟三四百块的正版任谁都要谨慎出手。

2011年11月上旬
国内日版3DS价格1300左右
2011年11月3日
《超级马里奥3D大陆》如期而来！

笔者按： 马大叔是足以改变一台主机命运的怪物一般的存在，在这里无需对这款得到全球主流媒体一致好评的大作做太多评述，只想告诉广大3DS机友如果你没体验过马里奥的话是不能称自己玩过3DS的哦。随着《超级马里奥3D大陆》的发售任天堂3DS年末大作潮正式打响。

2011年11月3日
白色3DS"冰雪白"发售
2011年12月上旬
国内日版3DS售价1250元
2011年12月1日
《马里奥赛车7》震撼登场

笔者按： 全球wifi线上对战，线上对战积分系统，丰富的赛道，种类繁多的道具，易上手难精通的设定……《马车7》以惊人的速度席卷全球。从玩家任何时间进入网络对战都能很轻松的搜到与你一起比赛的伙伴就可以知道《马车7》究竟风靡到什么程度。就像每一款任氏主机上的马车一样，《马车7》也必将是一款伴随着3DS主机一生的长盛软件。

2011年12月7日
3DS系统固件第二次大更新

新闻事件： 3DS系统固件3.0.0-5今天开始更新。最新的固件包括了3DS的摄影功能、MII广场的改良等，ESHOP也提供了3DS游戏的体验版下载

笔者按： 随着3DS系统固件的这次更新标志着3DS正式告别了其艰难的起步阶段步入了全力发展的开拓期。更加有趣的擦身系统，更加丰富的eshop电子商店……主机的拓展性得到进一步提升，3DS在发售第一年的年末开始走向成熟。

2011年12月7日
《怪物猎人3G》限次试玩版开始提供下载
2011年12月10日
《怪物猎人3G》于日本发售

笔者按： 12月份的第二款怪物级软件，任天堂很好的利用接连不断的软件策略打击与牵制了对手PSV主机的首发活动，在稳定自身先行发售近一年的市场优势的前提下，用大作继续带动主机销售。市场策略稳中求胜。

2011年12月19日
3DS主机破解有了突破性进展？！

新闻事件： 国内某著名电玩媒体拿到渠道消息，国内有烧录卡厂商表示，其烧录卡已经可以顺利运行破解游戏，但是对任天堂3DS的攻破还不算彻底，还有很多接口尚未做好。

笔者按： 关于破解的消息这一年来始终伴随着3DS，这次的消息虽然没有透露太多细节，但是可以看出破解已经基本完成，在这里笔者大胆估计，早期的3DS破解应该与早期GBA烧录情况类似，至于具体情况我们也只能拭目以待了。另外据小道消息传说，春节之后3DS烧录卡将会面市，至于此说是否可靠就看玩家自己判断了。最后要诚挚的建议各位玩家，即使3DS破解之后，如果遇到喜欢的游戏也请选择购入正版。

2011年12月21日
eshop开始配信免费软件"随时交换日记"

新闻事件： 任天堂社交类软件"随时交换日记"开始免费配信给所有3DS用户，用户可以通过eshop自行下载。

笔者按： 又一项被玩家戏称为"黑科技"的技术在3DS上得到应用，关于"随时交换日记"功能的乐趣与优点，请恕笔者无法言表，这就与很多人沉浸于"微博"、"人人"、"论坛"类似，社交类软件对于用户粘稠度提高的作用是难于估量的。多加好友多换日记，你会发现自己的游戏生活并不孤独！

2011年12月27日
任天堂DIRECT网络发布会

新闻事件： 任天堂DIRECT网络发布会上确认了3DS《火炎之纹章：觉醒》的发售日为12年4月19日；3DS《新光之神话：帕鲁迪那之镜》日版的发售日为12年3月22日。

笔者按： 随着11月、12月第一波大作潮的过去，任天堂通过DIRECT网络发布会公布了3DS主机第二轮大作潮的日期：2012年3-4月。一轮又一轮不同类型的大作向玩家袭来，让每一位玩家都可以在3DS上找到自己喜欢的游戏，尤此可见任天堂对于3DS主机的第二年计划早已成足在胸，作为玩家的我们只需要准备好银子安静等待即可。

2012年1月10日
《动物之森3DS》公布，发售日定于12年夏

新闻事件： 日经在其新闻中表示任天堂3DS游戏《动物之森3DS》（暂定名）预定将于2012年夏季以后发售，对应DLC付费模式。

笔者按： 就在本文截稿前，又一款老任看家之作"动森"的发售情况得到了进一步确认。通过一系列作品的发售时间的安排，笔者可以肯定2012年的3DS软件市场将会更加精彩。3DS主机也将在2012年焕发其真正的光彩，为所有游戏爱好者带去莫大的欢乐与感动！

2012年1月上旬
日版3DS售价稳定在1300左右

笔者按： 日版3DS的售价在国内市场已经稳定了相当长一段时间，1300元的价格属于合理价位，各位还没有出手的玩家可以在这个寒假出手把自己的"小3"带回家了。

【后记——充满坎坷与变数的起步】

任何一个神话故事里的主人公在开始的时候总是要面临诸多的磨难与坎坷，在充满挑战与变数的旅途中不断成长，最终成为吟游诗人间口口传唱的英雄。

任天堂3DS就如同那些传说中的人物一般在其初生的一年里走过了太多的荆棘，面对了太多的险阻……不过还好，她坚持了下来，我们也坚持了下来，我们一起陪伴着她从一个新生儿成长为可以独挡一面的雄鹰。2011年已然悄然过去，我们这些陪伴着自己心爱的"小3"走过了如此艰辛一年的玩家，将继续与任天堂一起怀揣着自己对于游戏的那份赤子之心，一路前行……

谨以此文纪念任天堂3DS主机发售第一年那充满坎坷与变数的起步！



非正常人类の游戏研究中心

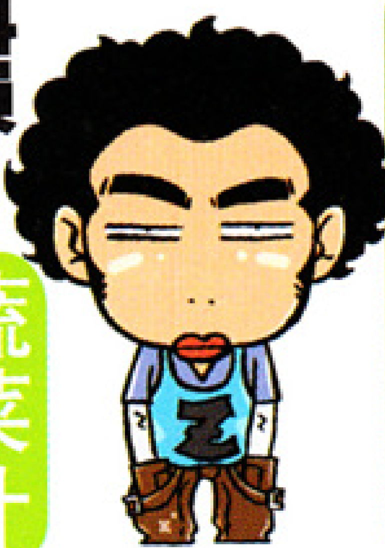
游戏选取日期
1.6-1.20

主任 宇多田



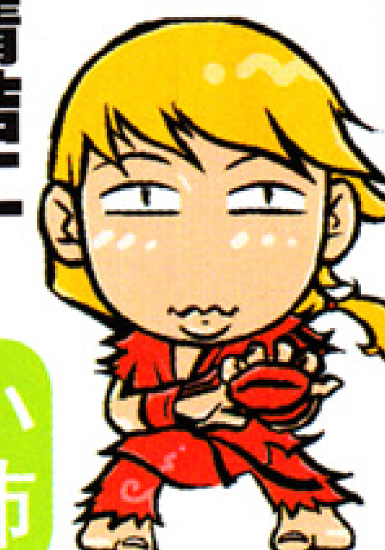
小熊我的UC2距离毕业越来越近，终于就要把这天坑补上了！本月17日UC3第一个DLC也推出了，说实话UC3的网战部分做的有些太过复杂，而且平衡性也有待提升，后期入手游戏的玩家想在线上有一番作为非常困难，一群3转75级的人能虐的你狼狈不堪，最郁闷的是你一梭子子弹打在敌人身上也没打死人家，对方回身给你两枪你就扑街了，这种情况实属正常，谁让你等级低枪烂技能烂呢？所以我建议刚上路的兄弟先玩玩协力任务，提升一下等级再去玩决死之类的网战。

科员 蔬菜汁



节日期间的游戏试玩却一点没有节日的气氛，这次要体验的5款游戏中，倒是有一款特别比较适合大家对马上就要到来长假的内种比较欢脱的心情，这就是《御姐玫瑰》。吾等对《御姐玫瑰》这款游戏的期待，简直不是其他比如皇牌空战能比的，虽然肯定耐玩性和战斗系统神马的应该都比不上其他游戏，但是可以肯定的说，这款游戏时绝对意义的治愈系，看的人面红耳赤、血脉膨胀呢，小短裤最高！今天看到了很多读者的意见，希望这些意见能支持我燃烧，永远抽风下去。

清洁工 小沛



自从有了PSV和新买的tablet s之后，3DS就开始了冷宫生涯，我的心思基本上全在《大蛇无双2》还有其他一些家用机游戏身上，不过最近3DS又有了一次小爆发，本期居然有3个游戏都是这上面的。说实在的，3DS上的好游戏也算可以了，基本涵盖了各个类型，这次的三款游戏中一下子就弥补了空战类、角色扮演类和恐怖类的三项空白。相反，我倒是有点担心PSV接下来会取代3DS去冷宫面壁。春节前有很多事情要忙，但闲下来的时候有这么多可以玩的游戏，心情逐渐好了很多。

被研究 赤银



最近貌似没有什么游戏能触动赤银的神经，俺还是老老实实地猎人3G好了。为了节约素材，某银在G级之前基本都是不怎么造装备的，毕竟就算造了到G级也是淘汰的命，不如省着素材造武器，哪怕多余了卖钱也好。于是G2之前只有不断更新的一套万用装。最喜欢的技能是攻击力UP、快磨、业物、防御力UP，相应的武器也只追求斩味好和物攻高。目前用的是为过关键任务双碎龙打造的水龙太刀第三强化状态，下一个目标我想应该是双红莲吧。斩击斧的苍剑樱斧也不错。

30分 皇牌空战3D 交叉火力



3DS

NBGI
2012年1月12日　1人
模拟飞行射击　全年龄

本作是以驾驶战斗机享受翱翔天际的爽快感与魄力空战乐趣的《皇牌空战》系列最新作，也是该系列在3DS上推出的第一款作品，游戏通过3DS的裸眼3D技术呈现给玩家前所未见的空战临场感与刺激感。

推荐人群
空战游戏爱好者；
不在乎画面的玩家；
ACE系列玩家；
最近3DS闲着没游戏玩的人

美版的本作早在去年年底就已经推出了，可是日版足足晚了两个月，说实话本作多少让系列玩家有些失望，虽然我们并没有期望3DS的本作能有多么出色，但是事实证明本作连我们最低的期望都没有达到。机体建模的粗糙看着也就是DS的水准，战斗也是没什么新意，其实之前听身边玩了美版本作的朋友提过这游戏不行，真的玩到了才发现这货真不行。

还没试玩之前就对这款作品很期待，因为是3DS版，所以与其他平台的系列作品相比，肯定视觉上会有相当的改变，翱翔在空中的感觉真的很好。尾随敌机和甩掉空空导弹的锁定都变得很轻松，所以当你觉得没什么难度了以后了可以挑战一下高级难度，值得一提的是，锁定敌机和甩掉敌人导弹的锁定那一瞬间，让游戏气氛一下子炒热，非常值得称赞的两个要素。

原以为玩过了家用机版的《皇牌空战》后，掌机这个作品顶多是照顾掌机玩家的情绪，不会有太好的表现，但实际玩过之后发现，本作还有很多地方是家用机版所没有的。例如优良的3D表现，很久没有开着3D玩游戏了，而这款游戏如果开着3D的话的确会增色不少。另外通关后还可以保存3D视频，简直就像欣赏一部空战大片，可惜本作流程不长。

经常有读者说，赤银你不喜欢的游戏就不要评了，自己写着也不高兴还脏了大家的眼睛……其实我很有同感。可是，有些事情却总是事与愿违的。从PS2时代的皇牌空战开始赤银就不擅长，现在还对那一次次的坠机记忆犹新，掌机的操作相比家用机更加简陋，但是爽快度似乎没有相应的提上来。到头来不过还是无趣地开着飞机打飞机，可惜了俺这不晕3D的体质。

33分 魔装机神2



PSP

NBGI
2012年1月12日　1人
策略模拟　全年龄

本作是《魔装机神》16年后的续作，游戏以《超级机器人大战》系列原创企划《魔装机神》为主题，由原制作团队winkysoft操刀，继承2010年推出的重制版架构加以强化，接续前作结局展开新篇章。

推荐人群
喜欢机战的玩家；
魔装机神FANS；
策略类游戏爱好者；
各种路痴

机战系列游戏一直大受玩家追捧，而这次我们要点评的是一款机战外传性质的游戏，作为PSP后期难得的佳作，本作适合喜欢《魔装机神》的全部玩家游玩，熟悉的游戏方式让人很快就能上手游戏，而游戏中机体的效果演出也是非常出色，看着机体使用必杀技时的特写，隐藏在我内心深处的机战魂又活了过来，唯一不喜欢的就是游戏中新主角的样子。

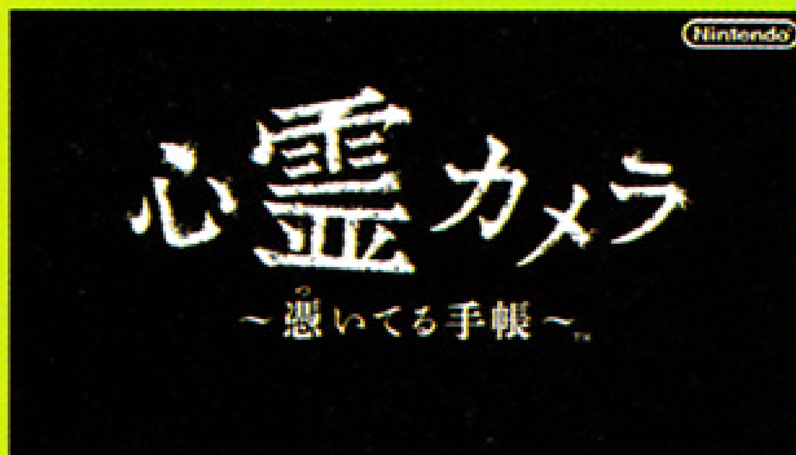
久违的魔装机神，久违的安藤正树&白河愁。阔别多日的《魔装2》还是带给我不小的兴奋，首先，战斗动画非常飘逸，其次，真实头身的机体、机师的育成要素和战斗中的援护系统，都让玩家很受用。也正因为采用了真实头身的机体，战斗更具魄力，而且，尝试改善与精灵的关系以及根据地形效果进行作战，都很有意思。故事的主线不那么复杂，简单明了。

本作实在太厚道了，还同捆了前作的复刻版，一次玩两款游戏简直太爽了！本作的机体采用真实比例，战斗画面看起来更有魄力，再加上战斗时还有语音，热血十足。新角色以及新机体也是看点，只不过这是司空见惯的事，我也只对部分机体感兴趣。而旧的机体追加新武器实在多了。本作剧情存在分支，系统略微改进，在没《机战》的日子里，本作绝对首选。

附带了《魔装机神》第一作想必令去年玩过DS复刻版的玩家大跌眼镜，反正我是有一种早知现在何必当初的感觉。而且I&II仅限UMD版，想用PSV玩下载版只能玩到II很是怨念。游戏整体继承了机战和前作的风格，虽然符合机战犯的胃口，但是由于少了正统机战的动画机体大杂烩，对于普通玩家的吸引力其实并不大。还是不推荐浅尝辄止的玩家涉足了。

31分

心灵写真 附体笔记



3DS

KOEI TECMO
2012年1月12日 1人
冒险 12岁以上

本作活用了3DS的AR卡机能，玩家可以利用游戏中的心灵相机去拍摄怨灵的照片，并把他们封印起来。找到这些怨灵的方法就是通过移动3DS在游戏画面中找寻，而游戏也会给玩家提示怨灵所在的位置。

推荐人群
恐怖类游戏爱好者；
零系列FANS；
想吓唬小loli的怪蜀黍；
不畏惧天价日版游戏的人

从游戏公布开始本作就被扣上了《零》新作的帽子，虽然TECMO并没有为本作命名为零，但是从游戏中我们可以随处看到《零》系列的影子。而借助于3DS的AR机能，本作可以让玩家将手中的机器当做灵魂照相机一样使用，这使得游戏的代入感大大增加，加之这是一款恐怖类冒险游戏，所以游玩起来更加有感觉，玩多了的话晚上睡觉还会害怕呢！

怨灵退散！完全利用3DS机能、恐怖要素满载的一款3DS佳作。之所以说恐怖要素满载，是因为，玩游戏的时候使用摄像头照周围，随时都会在游戏中发现另一个恐怖的世界，而这恐怖居然就来自你的身边。立体声也让游戏变得更惊心动魄，为本作添色不少。所以，在游戏中经常会有一种错觉，让你将游戏和现实混淆，大大增加了游戏的代入感，惊悚指数倍增。

本作是《零》系列首款3DS作品，和正统作品的玩法大不相同，有意思的就是玩家可以用3DS摄像头来模拟相机来进行游戏。游戏的幽灵相机模式非常有趣，只要随意在周围拍照就可以获得灵异相片，用来整人也很有乐趣。另外游戏附赠一张“AR日记”，除了主要游戏用到它外，那些收录的小游戏也都挺好玩的。本作对日语有一定要求，这是我唯一遗憾。

说实话3DS的AR玩法限制太高了，稍微离远了就不识别，角度不对了就不识别，光线不足也不识别。再加上3DS小小屏幕的表现力……在这么多条条框框限制下，想要通过这个游戏体验恐怖的氛围，我想玩家需要练就相当强的自己吓唬自己的能力。其实我倒是很期待Wii U上将来推出零系列的正统续作，那手柄的大屏幕不作为射影机实在是浪费了。

28分

御姐玫瑰Z 神乐



X360

D3 Publisher
2012年1月19日 1~2人
动作 18岁以上

本作是《御姐玫瑰》最新作，游戏继承了系列一贯风格，融合了性感比基尼美女与血腥砍杀的强烈反差搭配，而本作的女主角也从之前的忌血族女剑士彩替换为忌血族与吸血族混血的美女神乐与沙亚也。

推荐人群
系列拥簇；
色迷迷的大叔；
最近360处于吃灰状态的人们；
血腥暴力控

身为一个正常的男人，我真的无法理解为什么自己对这样一个到处都是肉的游戏提不起兴趣，系列前几作游戏我也都尝试过，但无奈全部都是浅尝辄止，虽然穿着比基尼的少女是很有看头，但是游戏的感觉一直不是太好，本作在手感方面有着明显的进步，新女主角依旧养眼，作为一款360独占游戏，本作虽不可能大卖，但是也算是赚足了玩家的眼球。

终于到了本次试玩游戏中最喜欢的这款《御姐玫瑰》时间了，为了多玩它，我故意减少了其他游戏的试玩时间，霍哈哈哈。正如刚才小编说的那句一样，快节奏的生活需要车枪球这种快节奏的游戏来插入，就好像轻小说一样。不愧是18X的限制级游戏，一上来就直奔主题，主角妹纸的外表装扮都得高分这是意料之中，另外这次的武器也非常丰富颇出意料之外。

这种为了看美女的动作游戏居然还真成了系列，真让人不得不感慨。本作的画面比前作稍好一点，关键是华丽了不少。前作就是感觉人物高清化，但场景简单，CG粗糙，本作在这些方面都有所改进。不过一款动作游戏的好玩与否和视觉效果的关系不是非常大，于是在抱着尝鲜的态度玩过一段时间以后，除非有通关的执念，否则还是留着时间去玩别的游戏吧。

其实，任何后背视角游戏的女性主角无论她穿得再少再性感那也是给敌人看的，作为操纵角色的玩家，大部分时间最多也就能看看香肩后背美臀啥的聊以自慰罢了吧。好吧，其实这样你们就已经满足了哦？反正我是觉得没什么意思。游戏内容依然是美女僵尸砍章换汤不换药，剧情也是继承系列的狗血设定，这游戏除了清凉美女之外似乎没有啥卖点了吧？

30分

迷宫的彼方



3DS

KONAMI
2012年1月19日 1人
角色扮演 全年龄

本作是由曾制作过《银河游侠》、《永恒的尽头》等人气角色扮演游戏的tri-Ace担任开发，是款活用3DS裸眼3D功能的迷宫类角色扮演游戏，玩家将与在迷宫中偶然相遇的彷徨少女一同寻找迷宫出口。

推荐人群
角色扮演类游戏爱好者；
喜欢幻想风格的玩家；
非画面党；
不晕3D的人

游戏初期宣传非常不错，美轮美奂的幻想世界让人欲罢不能，可是随着游戏发售日的临近，有些玩家发现本作的宣传影像和初期有很大区别，换句话说就是本作缩水非常严重，之前那个让人期待不已的游戏变得面目全非，建模的锯齿非常严重，虽然我们并没有指望在3DS平台上见到次世代游戏的画面，虽然我们不失画面党，但是请厂商不要忽悠我们这些玩家！

刚准备试玩的时候就有不详预感，因为有了先入为主的观念：迷宫+3DS的3D效果=必死。不过在主角=软妹子的诱惑下，还是鼓起勇气开始了试玩。对游戏的不满很多，比如战斗节奏非常慢等等；音乐也与身为软妹的主角不太搭调，虽然侧面也烘托了紧张的气氛；身为妹纸却毫无软骨，可能是与制作小组理念的分歧点吧，还有就是，战斗时摇晃的样子弱爆了。

3DS上之前还没有一个像样的RPG，本作作为原创作品有着不俗的表现，算是填补了3DS的一项空白。游戏的风格充满异想色彩，画面还算漂亮，由于之前的很多游戏3D效果并不理想，所以本来也没对这款游戏的3D效果抱多大的期待，不过现实情况是魔法的3D效果很不错，起码之前的很多游戏都没有这种感觉。另外本作的细节不错，例如给主角设计衣服等。

看到上面介绍中3A公司的经典之作《银河游侠》我就在想这到底是哪个3A和哪个《银河游侠》？那不是传说中LEVEL-5的作品么。转念一想，我去，合着是在说《星海》系列的啊。游戏战略性要求甚高，对简单的传统迷宫RPG抱有期待的玩家们，本作可能会令你们失望了。虽然有萌妹子相伴，但是如果不是真的很有爱的话相信很少有人能坚持到通关的吧。

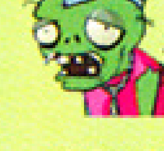
研究中心公告

这次研究中心我们来探讨一下DR评分的定位，其实这已经是一个老生常谈的话题了，我从一开始就已经很明确的说过。这里的点评是从编辑自身的喜好出发的，也就是单纯的“我”如何看待某某游戏，而这个定位我也已经重复了无数次，但是依旧有很多人在不停的说“谁谁谁评哪个哪个游戏不公正，简直不配做编辑”之类的，请问什么是公正的评价？画面好不好，游戏性高不高，音效好不好这些由谁来判断？有个标准的依据吗？那个标准依据的制定是不是由人定下的？请问他如何可以定位我的审美、我的判断？一款游戏在fans的眼中就是神作，但是在一些人眼中就是一文不值，如果说什么公正的评分，职业的编辑的基本素质，那我还是之前说过的那句话：世界上统一一个评分即可。这里的评分依旧会从编辑个人角度出发，这不是什么不听取意见之类的问题，而是我们希望可以让读者看到一款游戏在不同人眼中的不同定位，当然我们以后肯定会注意语言尽量和谐，如果以后谁的评论不和您口味，大可一笑置之跳过即可，当然如果是语文成绩不过关，读不懂一些简单的反讽之类语句，那……【笑】

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第二十八期！当大家翻到这期小熊专栏的时候，肯定发现咱这里的样子变了，没错！为了配合这期的圣衣神话专题，咱特意把专栏的底图换成了上次圣衣神话鉴赏特稿所使用的底图。这期杂志制作过程种小熊经历了文字编辑最害怕的事情，那就是电脑硬盘报废，而我是一个从来不知道备份是何物的人，所以咱杯具的丢掉了两年来电脑里存储的全部东西，这其中最让我郁闷的就是小熊来到电软之后所有工作的文档资料，而在那里面更是有我刚刚做好的这期杂志的攻略以及专栏，换句话说就是咱辛辛苦苦写出来的东西全部灰飞烟灭了，再换句话说就是我杯具的需要把已经做完的工作重新做一遍，这其中就包括着这期我的专栏……因为面临着截稿日，我真的没有时间重新把之前写好的东西再重复一边，所以这期专栏才临时改成圣衣神话的鉴赏专栏，希望读者大人们能多多包含，硬盘神秘死亡事件真的不在我的预料范围内啊！另外有了咱这杯具摆在这里，各位读者一定要引以为鉴，务必养成随手备份的好习惯啊……

做完这期杂志小熊终于算是有个比较长的假期回家恢复HP了，最近自己的睡眠严重不足，整天脑袋都处于昏沉沉的状态，这样下去肯定得亚健康啊！（画外音：你已经离死不远了！）事情正如我上面说的这样，那么这期「くまの部屋」主题就是“圣衣神话”！（终于不是山寨的周董专辑名了？）









青铜圣斗士意志的集结





















圣衣神话
鉴赏区



青铜 白银 黑暗
早期神话赏析










黑暗五小强
青铜五小弱












とある赤銀の偽紅魔館

スカーレット



又是一期红魔馆，不知道大家近来可好？但愿大家春节过得愉快，赤银自己的春节还没过所以不知道回怎样呢。最近依然没有闲情逸致拼模型，虽然忙里偷闲去看了一场电影，虽然怪物猎人艰难打到了G2，虽然……虽然我看起来似乎很闲？不不不，这闲可是偷出来的，心中有愧啊。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.37		2012年2月X日
新游戏推荐	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
铜版纸	人数无限制	2Page	壬辰的25岁

とある赤銀の遊戯推薦

ゲームススメ

本期的游戏介绍延续上一期的内容，戏画的3月新作《MATERIAL BRAVE》。

前情介绍是否需要？作为戏画经典BALDR系列的最新作，本作主题曲依然将由KOTOKO歌姬献唱，就算对游戏没兴趣的同学也务必请找来这首《Unite + reactioN》听听。于是这次就让我们将本作余下的系统情报做一下简单的介绍好了，但愿能为对本作感冒的朋友起到那么一点的帮助。

由于日本近海的火山活动而诞生的【神尾城岛】
在那里发现的稀土中提取出稀少元素矿石【谜之矿】
因此而带来的科学爆发性进步
以及新人类【Unleashed（解放者）】的诞生。

在这场席卷世界的阴谋漩涡中，获得神秘能力的少年【镝木遥步】
拥有强化少女们能力【Engage】的他又将在众星捧月的解放者学园中何去何从
与【王城叶】的邂逅
迈向新世界的二人所面对的挑战

以青空碧海和连缀的岛屿为舞台
充满欢笑、泪水、战斗与热血的校园生活
如今，即将开始。

故事的ADV、战斗的ACT、探索育成的RPG 三种要素交叉组合而成的新感觉游戏。

ADV－交流－

身为主人公的遥步在度过愉快的学园生活中可以和各个女主角进行交流，放学后可以自由行动。通过前往不同的地点加深感情后战斗中女主角的能力也将得到强化，能够使出强力的合体技。（《樱花大战》系列的影子？）

RPG－探索 育成－

神尾城岛上徘徊着各种动植物与未知的矿石融合而成的名为【Neoplasm（肿瘤）】的敌人。遥步等人作为学园的课外实习，有义务在岛内进行探索消灭各种肿瘤敌人。战斗的同时在岛内探索入手谜之矿等道具提升队伍的能力。

ACT－战斗－

战斗中可以选择召唤成为同伴的女主角其中之一作为同伴，二人一组进行战斗。最初没有过多反应的她们随着和主角关系的越发亲密也会变得积极进行援护哦。并且也可以选择操纵女主角进行战斗。和同伴们并肩作战，共同度过难关吧。



与一般美少女游戏别无二致的ADV界面。



神尾城岛由多个小岛组成，这里将成为冒险的舞台。



与女主角共同作战，加深信赖与感情。



Q版形象同样惹人怜爱。



地图画面人物和敌人都以Q版表示。



画面虽不华丽但别有一番可爱的感觉。

赤银观影团

这里的银是银幕的银。大家好，欢迎来到赤银观影团。本栏目第二次与大家见面了，不知道是否还有人记得？本次邀请大家与赤银一同来“鉴赏”的是1月15日上映的精彩爱情动作片《大侦探福尔摩斯2诡影游戏》。

大侦探福尔摩斯2 诡影游戏



传说中的GAY·里奇导演（误）为我们带来的福尔摩斯系列第二部终于在前作时隔两年之后来到了我们面前，作为自幼在《福尔摩斯探案集》和某死神小学生的熏陶下成长起来的半资深福迷，赤银自然第一时间前往影院观看了这部精彩非常的爱情推理动作片。

本片的男女主角（大雾）福尔摩斯和华生分别由小罗伯特·唐尼和裘德·洛饰演，而最有魅力的反派人物莫里亚蒂教授则是由某哈利波特系列中饰演邓布利多教授的理查德·哈里斯之子，处女座的杰瑞德·哈里斯担当，以及华生妻子玛丽、福哥迈克罗夫特、教授的忠犬莫兰等众多富有个性的角色为我们上演了一幕幕充满激情燃烧的桥段。接下来就让我们通过无节操剧透的方式（堂而皇之了）为大家介绍一下好了。



一上来，在德法大战爆发迫在眉睫到时刻，数位欧洲著名到政界医学界著名人士接连惨遭暗杀，或是事故离奇死亡到背景下，一位看似女主角到妙龄女性携带可疑到包裹穿梭在伦敦中国街的闹市中。而这时拦在她面前的正是乔装后的福尔摩斯。



二人一阵打情骂俏后镜转来到了某个拍卖现场。咳咳，字数有些长话短说，开始省略细节好了。原来阿福的意中人（？）是莫里亚蒂教授的手下，虽然从美女手中窃到了重要的证物信件，但是原本作为暗杀目标的某炮灰角色依然难免死亡的命运。而对阿福动情的美女间谍也被教授当作弃子赐死了。

被爽约的阿福落寞中受到了华生久违的拜访，一阵恶作剧之后（紧身潜行衣，重要），得知华生即将结婚的消息，阿福越发落寞的送了一只刚刚拯救了华生爱犬的肾上腺素注射剂给他作为新婚礼物。



结婚前夜为了庆祝华生最后的单身夜晚，阿福与福哥一同在某个小酒馆为他办起了单身晚会，虽然没有邀请任何华生认识的人吧。就在华生怄气赌博开始手气大开的时候，阿福找到了同一酒馆内与之前某信件相关的人物占星术士某吉普赛少女，正巧遇到教授派来的杀手，于是如此这般化险为夷，却难耐骚乱中大打出手的华生最后宿醉到第二天。



婚礼当日，伴郎阿福送衣衫褴褛的华生准时来到了典礼会场，望着华生夫妇幸福的身影，案件毫无进展的阿福不禁黯然神伤。



于是应教授之邀，阿福单身前往约见宿敌面前，恳求教授放过已经回老家结婚的华生。怎奈教授申请的讲和阿福自然无法接受，恶向胆边生的教授发誓要给华生一份盛大的新婚礼物。



镜头一转来到正乘火车前往GAY都布莱登度蜜月的华生夫妇这边，幸福中的二人尚不知危险已经近在眼前，如此这般如此。在男扮女装阿福及时的出现解围下，华生嫂子被退下了火车——避难成功（尽管需要暂时和裸装癖的福哥共进退吧）。另一方面，一阵激烈云雨之后，得知自己身处情况的华生，迫于二人之间的“恋情”决定最后再一次帮助阿福完成与莫里亚蒂教授的对决。



尽管二人战线再次达成，但是睿智的教授面前仍然难以找到突破口。各种尝试失败败屡战的过程中众人终于摸到了教授的秘密军火基地。如是这般，阿福被教授活捉SM，与忠犬莫兰嬉戏的华生听到阿福的惨叫声后不禁举炮怒射，救下受伤阿福逃跑中又被痴情的教授穷追不舍，枪林弹雨间二人并肩奔跑，最终艰难逃脱。然而，在教授的SM与途中的流弹、疲惫多重摧残下阿福终于不支，在几近面临心跳停止的死亡深渊之前，华生深情的呼唤以及之前的某肾上腺素注射剂奇迹般拯救了阿福的生命。

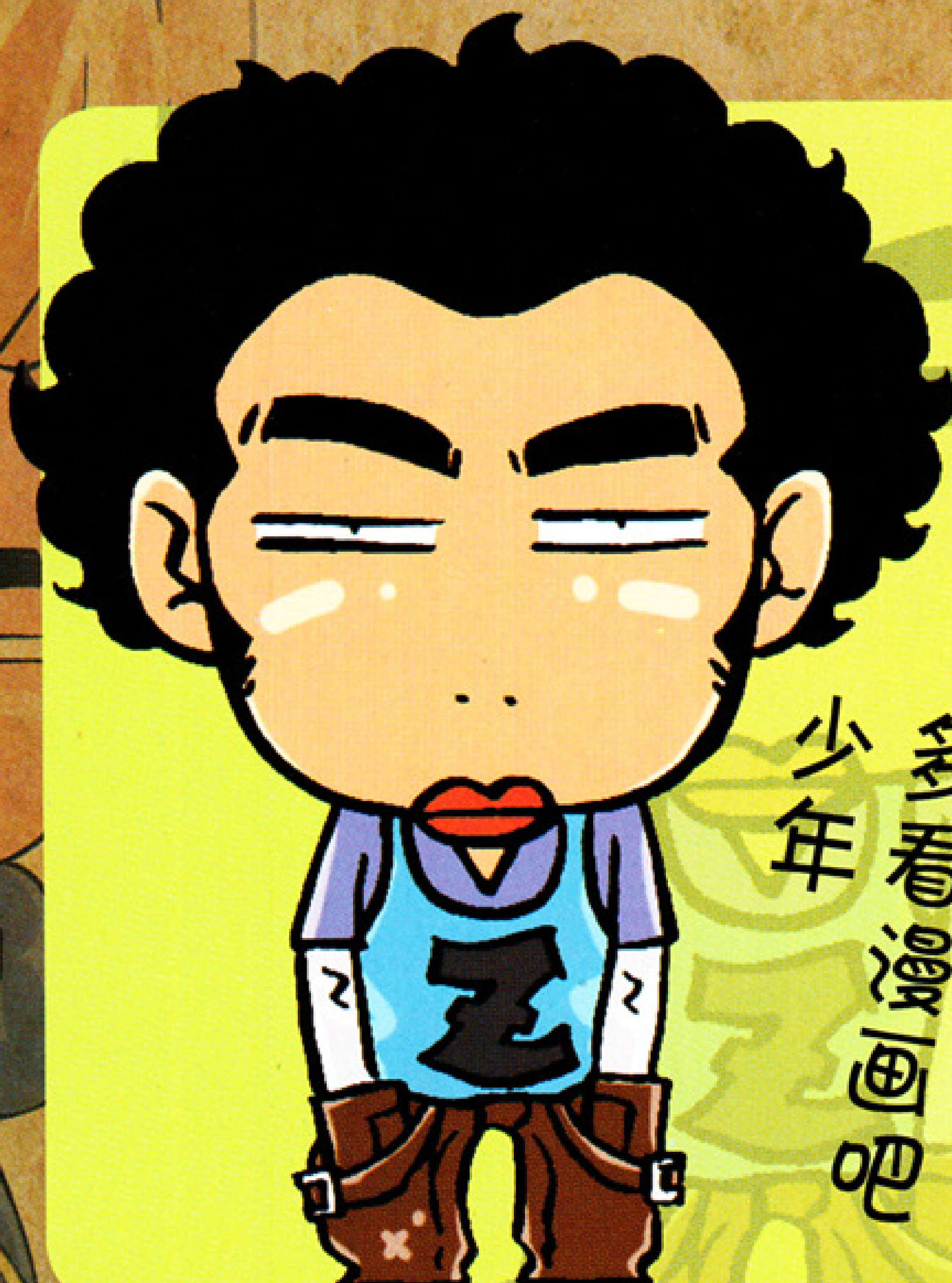
遍体鳞伤的阿福最终决定回伦敦疗养，顺便去一趟瑞士的和平峰会阻止一下教授妄图暗杀某国大使引发战争的邪恶企图。如是如是这般，作为最终手段，与华生携手共舞一段后阿福前往与教授做最后的对决，而把解决事件的希望托付给了信赖的华生。

最终，不负期望成功阻止暗杀实施的华生，来到阿福与教授所在的露台，看到的却是一番头脑身体的激战后，双双殉情的阿福和教授的背影。



在阿福的努力下，战争得到了阻止，教授的家产被查抄，似乎大团圆的结局，却因为少了某人的身影而令华生的脸上不免划过一丝阴霾。然而，要知道英雄和基友是不会轻易离你而去的。紧身潜行衣的阿福不动声色的为故事划上的句号添上了疑问符。

阿福的故事仍未结束？



电软漫画解说员

读者就是给力!

本期的制作流程非常短，因为要赶在节日前截稿，虽然很仓促，但是读者依然热情似火地投递漫画剧本和漫画原稿，让我十分感动，我绝对没有在想又可以偷懒了之类的话，刚取得了这一点点成就还远远不够，就好像过了第一关BOSS怎么可以轻易满足？那只是让玩家熟悉系统的第一关罢了，后面的第三、第五关才是考验技术和经验的难点啊~为了以后捞到更多的读者上贼船，特别是有画漫画潜力的读者，我会继续不遗余力地继续努力。为什么非要执着于漫画这种表现形式呢？因为漫画更直接明了，不管是发出信息的一方还是接受信息的一方都乐于接受，最重要的是可以启迪少年朋友们的心灵与智慧，轻松触发隐藏技能没的说，而且这和年龄无关（大龄青年前田庆次就是好例子！）。喜欢漫画这种表现形式的读者，更能在纷乱复杂的社会，和暗黑势力作斗争，始终保持一颗刚玩游戏的时候那种纯洁似水的柔弱的心。2012了，少年们不投个稿吗？

□插画 / 汤米 □编辑 / 蔬菜汁

读者来稿

上一期刊登了根据天津读者前田庆次的漫画原稿改编的漫画，之后很快就收到了庆次的第二部漫画“真实的梦”，这次在第一时间刊登部分供大家欣赏。另外，还有广东读者墨瞒同学的剧本手稿下部继续放松给大家，希望大家能够多提意见。最重要的是，又不用码字了！霍哈哈哈哈。

－墨瞒的剧本－

自然卷不一定是银色的才是主角（下）

待蔬菜汁下一次去时，已经是一个星期后的事了。他发现宇多田仍在那里，比起下个星期，周围围观的人少了，蔬菜汁隐隐约约地看见了屏幕的状况，那风骚的走位，那华丽的射门，难怪有这么多人围观。

看了一会儿，蔬菜汁就魔兽起来了。

第三次去，第四次去...屏幕内的状况风骚依旧，华丽依然，但宇多田身边的人却越来越少，而那个游戏也呈现除了降温的趋势。

第七次去时，在宇多田的身边只剩下蔬菜汁了，曾经大好青年的模样现在满脸胡渣，依旧是那娴熟的技术，只是当时冠军的风采，现在变成了如无业青年般的颓然。

玩着玩着，宇多田趴在了桌子上，蔬菜汁听到了小声的啜泣声。

蔬菜汁抠了抠鼻孔，拍了拍宇多田，说：“少年，来盘CS吧。”

宇多田的头在左右摆动了一下，然后抬了起来，没有眼泪，却看见双眼微红。

“来吧。”宇多田坚毅地说。

之后就是，被蔬菜汁用狙击枪爆头，被蔬菜汁扔炸弹炸飞，甚至被蔬菜汁用手枪点死...终于在蔬菜汁尝试用小刀把宇多田砍死的时候，宇多田用大水牛把蔬菜汁扫死了，而他自己只剩30来血，但C4还没拆啊混蛋。宇多田屁颠屁颠地跑去拆C4，在拆到一半时，C4爆掉了...

“来流星蝴蝶剑吧。”蔬菜汁抠了抠鼻，说。

“...来。”宇多田犹豫了一会，说。

然后宇多田又是各种死，被枪戳死，被剑砍死，被飞轮飞死...

“红警吧。”“好...”蔬菜汁的建筑几乎整个地图都是，宇多田被拆光光只剩个发电厂。

“那三国杀吧。”“呃...好。”宇多田看着自己刚创的号胜率没有变过。

...

“来WE吧。”宇多田吼道。

“来吧。”蔬菜汁笑道。

蔬菜汁选了皇马，宇多田选了巴西。正当进入游戏画面，由蔬菜汁开球，但蔬菜汁并没有动。宇多田看着蔬菜汁的屏幕，到钟了。

“去加钟，来吧。”宇多田说。

“不了，”蔬菜汁看了看右手上的表，“要买菜回去煮饭。”

“怕输落跑而逃么？”宇多田轻蔑地说道。

“我看过你的技术，而且我在这游戏技术也不怎么样，输给你是肯定的。”蔬菜汁看着宇多田脸上满意的笑容，“但你没看到么，我赢了你这么多次，你只可能赢我一次。在现在这个时代里，游戏的进步是日新月异的，你只会退步在你的自我满足中。当一个人到达一座山的顶峰时，就应该选择另一座山再次攀登。”

蔬菜汁从裤袋摸出一张卡片，放在桌子上，上面写着“电软の屋”的地址还有蔬菜汁的名字。

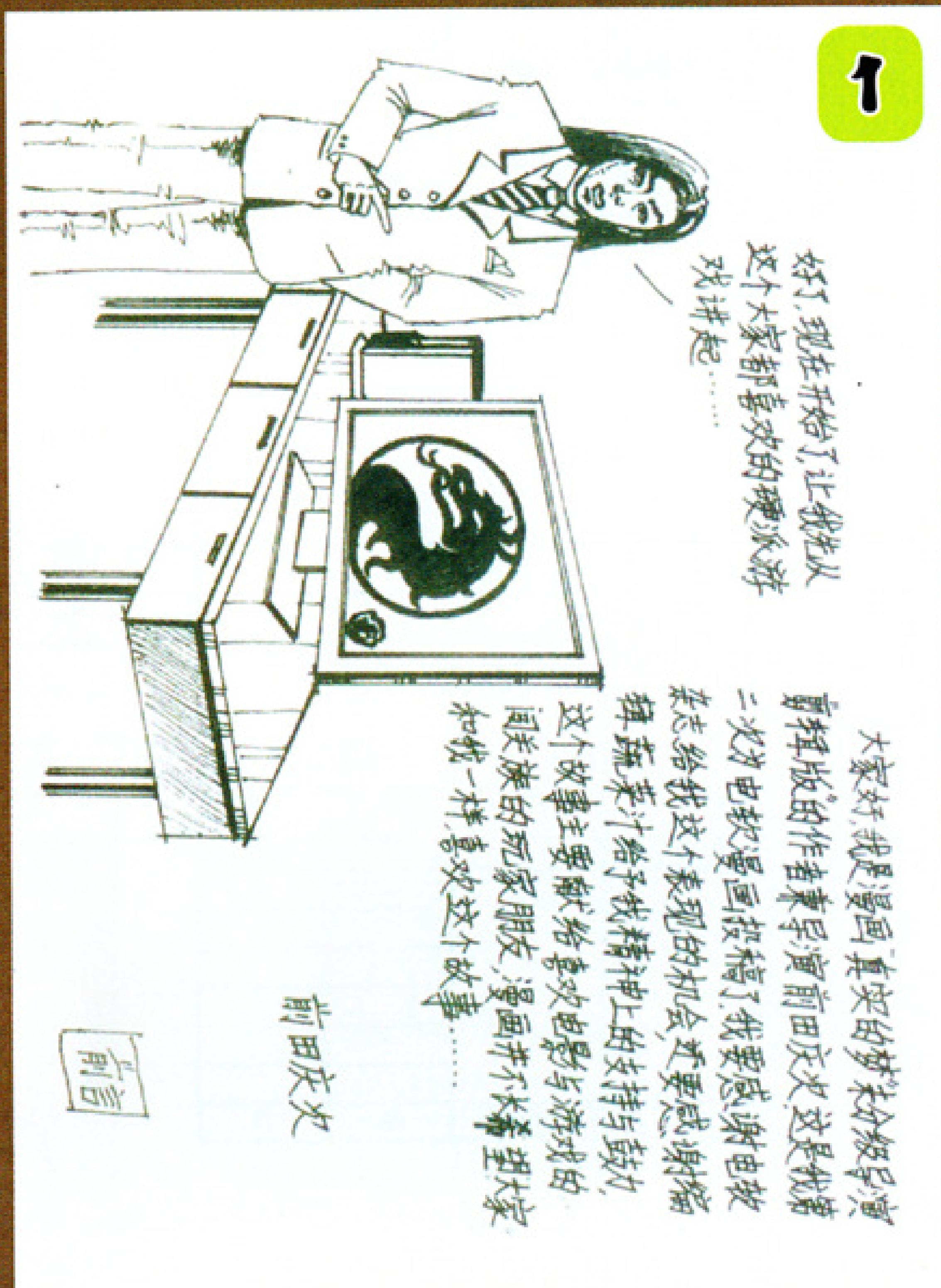
“以后想玩游戏就来这里，这里接收有关游戏的任何委托，会有你需要的。”蔬菜汁说完头也不回地走出网吧。

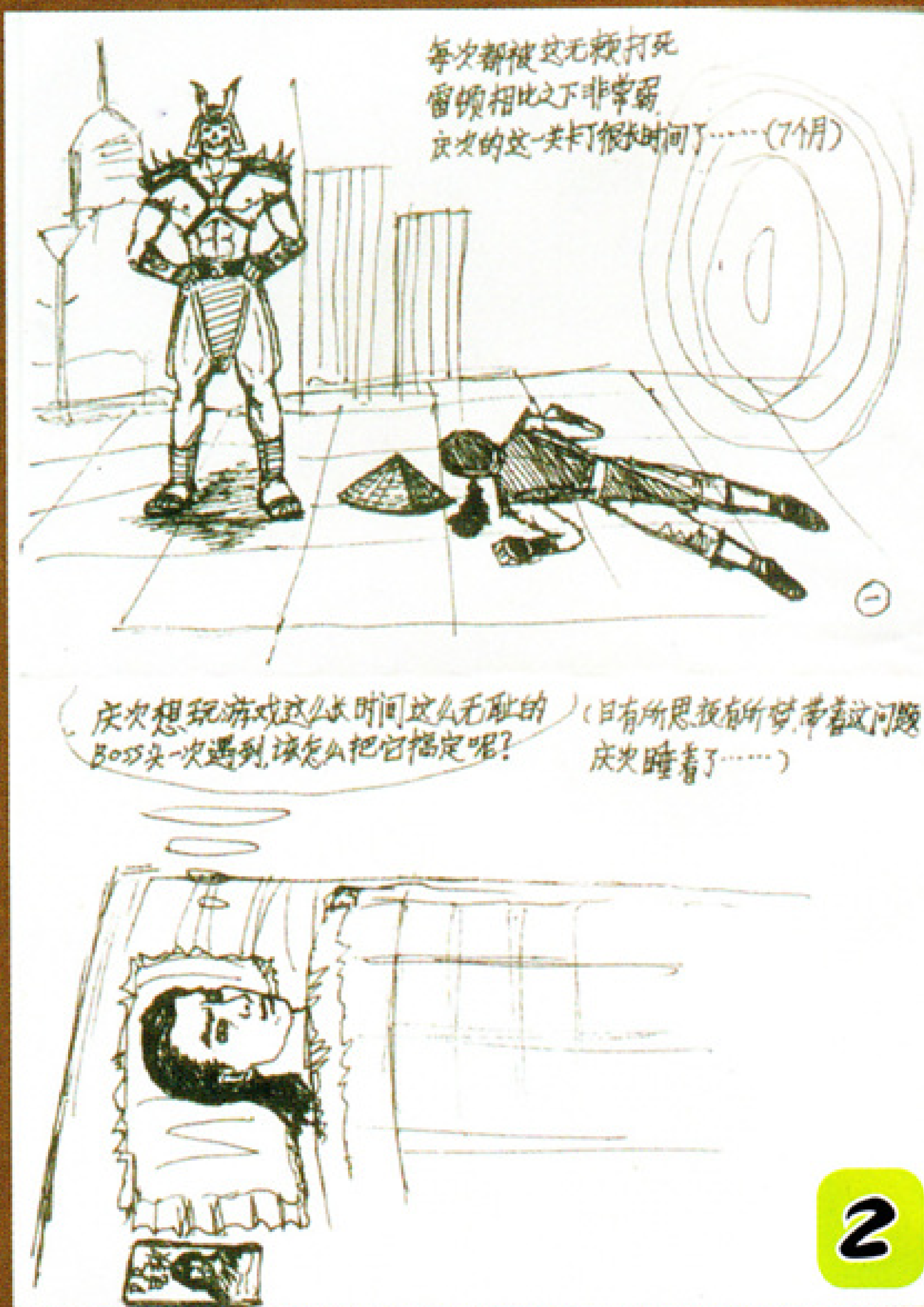
宇多田看着他的背影，又看了看卡片。

“小光，去吧，或许那里有你想要的东西。”网吧老板对宇多田说。

宇多田点了点头，拿着卡片，走出了网吧。

前田庆次漫画稿





后序

感谢大家购买第317期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

以下是前田庆次读者的留言——菜汁你好：我看到这期电软了，很给力乔总和众多游戏业巨人合影真让人羡慕。对于漫画我想说，汤米把我的剧本进行了升华很棒，漫画中那张战神马尔斯的素描真是完美的不的了，我知道汤米画功出色，请问这是他的作品吗？我再说一点不足吧，漫画结尾我应该是成年人了，可画中依然是个孩子，这不但没有突出成长也破坏了主题。庆次同学，我想把你画成满脸胡子的话，可能会招来更多大叔控男同学的搭讪也不一定啊，汤米这样做有可能是在保护你哦！（大雾）

如果你对漫画也感兴趣的话，欢迎投递你的剧本，一张小图附一行文字解说尤佳。欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com



即将精神分裂的汤米侠

汤米手机

上期汤米手机中和大家聊了一下近期做的怪梦，没有想到，之后几天没有最怪，只有更怪，这次再用些版面与大家分享一下。

首先是1月13日晚的梦，这个梦的名称，我们姑且称它为：人格模板。

梦的情节是这样的：汤米走在某条熟悉的街道上，突然跑来一个长相酷似《死亡笔记》里流克的家伙，穿着魔术师的衣服，身上背着一个花里胡哨的背包。

“人格模板，要买吗？”

“什……什么？”我有点不解地问。

“人格模板。就是你想要变成什么个性的人，你就把这个模板上的小零件拆下来，给自己装上，你就变成那样的个性了。”流克神秘兮兮地对我说。

我好奇地看了一眼人格模板，模板上写着几个字：酷人格，代表人物：周杰伦／韩寒……

再一看模板下面的零件，我的天……就像以前玩的拼装模型，一张酷酷的人脸面具，一顶遮脸鸭舌帽，一件高领风衣……这些道具都被框在一个面板上，角落与面板轻微粘连，轻轻一扳，道具就可以拿下来……

流克继续说：“你只要使用这些道具，不仅可以从外形上变成你想要的状态，连内在个性都会变哦！”

考虑到我自己热血而冲动的人格实在缺乏魅力，再加上现在就流行装13，梦中的我开开心心入手了这套“酷人格模型套装”。

第二天，我几乎已经忘记了这个梦，洗脸的时候看着镜子做了几个怪脸，突然这个梦的细节一下子完全回到了我的脑中。之后我又仔细想了想，如果真有这样的神奇道具卖，我会选择变成怎样的个性呢?

再说一个1月15日的梦境。还是在那同一条熟悉的街道，流克再次出现了……（读者可能觉得汤米纯胡扯，但是实际情况就是如此……）

“我可以给你一个机会，让你和任意一个人交换人生，你会和他交换财富，地位，以及他的全部……但是同样的，你也会和他交换他的所有烦恼，他丑陋的妻子，或者……如果他已经欠债累累，你也要承受！”

梦中的汤米欣喜异常，考虑了许久，做出了决定。

“我决定和赵本山交换人生！”

汤米做出了这样一个莫名其妙的抉择……

第二天汤米醒来，不禁为梦中的抉择扑哧一笑。躺在床上再想想，似乎觉得这个命题还挺有那么点意思，如果真的给你这么一个机会，你会选择和谁交换?

不知道各位读者的抉择是什么，但是汤米考虑了许久，做出的抉择是：不交换。

近期这样的怪梦不止以上两个，但是因为有少儿不宜的内容，汤米这里就不多说了。也许是最近一直在考虑网络连载漫画的剧本，日有所思的后果。不过汤米的最新漫画《微光的诗》即将登陆各大漫画网站，到时候也请各位读者多多捧场啦!

之前说过的2月汤米东京行，现在正在紧锣密鼓准备之中，汤米会以一个非专业记者的身份亲探东京，把自己所见所闻所感带给大家。现在唯一的痛苦在于，委托汤米购买各种电子产品的朋友已达两位数，需要购买的游戏机/照相机/药妆/化妆品等，合计价格已达数万元，汤米表示压力山大。最不靠谱的是某位汤米的朋友，要求汤米帮忙带“一个电饭煲（10斤），一个空气净化器（20斤，大小约为一个旅行箱），一个Sony的头戴式3d头盔（5斤），”且货到付款，这位朋友已经被汤米拉黑……

感谢汕头的“埋葬那段情”读者给汤米送的新年礼物，汤米会随时戴在身上哒。另：小沛/菜汁/赤银/宇多田/莫邪羡慕我吧!



日志 ~大航海~

1月

2012年1月9日

又到了我与拯救世界的汤米侠互相商量如何启迪少年儿童智慧之超人漫画剧本的时间了，备感激动，我们管这期的制作叫做强弩之末，因为大家真的都很疲惫，不管是身体还是心灵。果然，汤米侠如约发来了“大佬，有关那个强弩之末的事情”的留言，其实就是变相问我要个剧本，虽然总是叫汤米为大侠和超人，但是我心里其实在叫他面条儿和塑料体格，最重要的是我早就料到要提供剧本这件事了，所以，周日牺牲了休息时间……嘿嘿嘿，当我在亲密无间背靠背的战友前拿出那份饱经汗水的剧本时，却得到了汤米侠“哦，战友到底是战友”这样平淡而又带着几分敷衍的回复。之后，我们又聊了聊关于广东河源的瑛和珑的事情，对年轻的美好时光小小羡慕了一下。

2012年1月10日

把昨天商定的漫画剧本需要的一些资料传给汤米侠，比如“江西读者曹越的信息和照片”、“艾德桑曼利的头像”等等。过了一会，汤米侠居然主动说，想在春节闲暇的时候，帮杂志加些料，比如做一个漫画攻略什么的。我听了这话以后，先是心里一阵窃喜，想都没想就答应了，我想他应该是看到了最近一些对杂志的意见，然后决定在拯救地球之外，为杂志做一些事情吧，我能做的也只有在他背后为他找一些资料和图了，虽然是很麻烦没有错，但我也会一边皱着眉一边吐着口水帮他下去的吧，也许。

最后的时间，说一下对自己的鞭策好了，2012年到了，其实真的很想做一些自己想做的事情，比如站在4楼冲着楼下吐口水之类的。当然，作为杂志的编辑，应该时刻学习、关注业内动态，让自己与时俱进，这一点我觉得自己做的很不够，因为我太懒了，看到了读者对杂志的期待和批评以后，我觉得自己收到了鼓励，我希望大家的鞭策能够成为我向前的动力，让我整个人都燃烧起来，在这个鸟不拉屎的不毛之地做一颗永不生锈的螺丝钉，只为他人不为自己，牺牲小我为大家，好好学习天天向上，能尽快赶上读者们的期待眼神，嗯嗯，请看我的实际行动吧！——念了几遍小学时候的作文片断，心里舒畅了不少，真心觉得自己长大了，随着LV等级的提升，很多技能的LV也随之提升了，希望大家在新的一年里，积累更多的经验，LV等级大大上升，不过……享受到游戏的乐趣就好了，LV什么的倒不是最主要的，对吧，少年?



战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

沉着冷静的猛将

加藤嘉明与1563年出生在三河长良乡，父亲加藤教明最初是德川家康的家臣，不过在加藤嘉明出生的这年，三河爆发了一向一揆之乱，加藤教明支持一向一揆，背叛了德川家康。从此，加藤教明父子都成了浪人。

1577年，尾张国的加藤景泰把加藤嘉明推荐给了羽柴秀吉，15岁的加藤嘉明从此成了秀吉的小姓。织田信长死后，秀吉和柴田胜家对立，1583年爆发了贱岳合战。这次合战以秀吉的胜利而告终。在这次合战中有九名武将表现极为出色，其中两人战死，剩下的七人被称为贱岳七本枪，加藤嘉明便是其中之一。与同为贱岳七本枪的加藤清正、福岛正则相比，加藤嘉明沉默寡言，总是默默无闻地做事。

1585年加藤嘉明参加了四国征伐战，1587年参加了九州之战，1586年，加藤嘉明被提拔成为大名，得到了淡路的1万5千石领地。1590年，加藤嘉明率领水军参加了小田原征伐战，并立下了战功，移封到伊予松前城领6万2千石。

文禄之役中，加藤嘉明率领水军与李舜臣率领的朝鲜水军作战，被李舜臣的龟船打得落花流水，加藤军损失惨重，幸亏胁坂安治救援及时，加藤嘉明才能保住性命。因为在战场上表现较差，加藤嘉明被召回日本，参加建造伏见城的任务。丰臣秀吉去世后，前田利家和德川家康决定把驻扎在朝鲜的日军全部撤回，加藤嘉明接下了这个任务，成功地救出了被朝鲜军包围在蔚山城的加藤清正，顺利地将大部分日军带回国内。

加藤嘉明在战场上沉着冷静，还非常善待家臣，从来不为一些小事责罚家臣。传说加藤嘉明的一个家臣在烤火时闲得无聊，故意把夹碳的火筷子倒着放在火上。别的家臣不知道，伸手一拿火筷子，便被烫得大叫一声。不少家臣都上了当，被烫了一下，无聊的家臣在一旁偷笑。这时，加藤嘉明正好走了过来，在家臣们面前拿起了火筷子。虽然加藤嘉明手心上被烫得冒起了黑烟，但是加藤嘉明却若无其事地倒拿着火筷子，拨弄炉中的木碳。家臣们全都大吃一惊，对加藤嘉明佩服得五体投地。事后，加藤嘉明也没有责罚那位无聊的家臣。

加藤嘉明也收集了很多东南亚地区的陶器，其中10个小盘子为一套的茶器十分珍贵，加藤嘉明也非长喜欢这套茶器。一天，加藤嘉明的家里来了贵客，加藤嘉明让近侍用这套茶器招待客人，近侍却不小心打损了一个。近侍非常害怕，担心加藤嘉明会责罚自己。加藤嘉明得知此事后，非但没有责罚近侍，反而把剩下的9个小盘子也全都砸碎了，并且对近侍说道："你们就是我的家人，就是我的手足，再珍贵的茶器也不能代替你们。恐怕那些过于喜爱草木、服饰、鸟兽的人，反而会失去家人吧！"

弃丰臣忠德川



1598年，丰臣秀吉去世后，加藤嘉明从朝鲜回到日本。此时，计划打倒德川家康的石田三成、小西行长等文官派与加藤清正、福岛正则等武功派势同水火。1599年，五大老之一的前田利家去世，加藤清正等人打算趁机发起袭击，杀掉石田三成，加藤嘉明也参加了这次行动。

1600年，德川家康率军讨伐上杉景胜，加藤嘉明从军。石田三成起兵后，德川军迅速返回，关原合战爆发。在前哨战的岐阜城之战和大垣城之战、以及关原合战中，加藤嘉明都立下了战功。并且，加藤嘉明留在伊予、守卫本国的家臣佃十成还击败了西军的攻击部队。岐阜城之战时，井伊直政认为："岐阜城不堪一击，应该一口气打下来。"，但加藤嘉明却认为："岐阜城是易守难攻的要塞，不可能一口气打下来，最多是能烧掉一些房子而已。"井伊直政和加藤嘉明两人都固执己见，谁都不肯让步，甚至争论到都拔出了刀子。周围诸将纷纷劝解，好不容易才压住了两人。不过，加藤嘉明在战场视察后，冷静分析出敌人目前的防守准备还不够充分，东军可以一举拿下此城。结果，池田辉政和福岛正则等人发起了攻击，果然顺利地拿下了岐阜城，而且东军几乎没有损伤士兵。

西军败退后，东军的各部队发起了猛烈的追击。当时，西军的士兵们拼命逃跑，东军的士兵们为了立下战功，发狂一般地追逐，战场上乱成一片。不过，加藤嘉明的军队却丝毫没有混乱，依然保持着阵型。加藤嘉明还告诉败北的西军士兵，自己并不是要杀死他们的大将换取功劳，还拿来百姓的服装，给那些被追上的西军士兵换好，然后放他们离去。德川家康得知此事后，也赞叹不已。

战后，加藤嘉明因战功得到了伊予松山20万石的赏赐，并且批准建造松山城。不过，在松山城建好前，加藤嘉明又得到了赏赐，改封为会津40万石。

1614年大坂冬之阵时，德川家康因为担心加藤嘉明、福岛正则等以前深受丰臣秀吉恩宠的武将叛变，因此让加藤嘉明等人在江户城留守。不过，加藤嘉明迅速证明了自己对德川家的忠诚。1615年大坂夏之阵便跟随德川家二代将军德川秀忠出战。

1619年，福岛正则受到改易的处罚，加藤嘉明接受了广岛城。1627年，会津的蒲生忠乡死后，蒲生家因出现骚乱受到了减封的处罚，加藤嘉明加增为会津40万石。1631年9月12日，加藤嘉明在江户去世，享年69岁。

加藤嘉明因为平时沉默寡言，所以不太受人重视，但他却依然立下了不少战功，并且是贱岳七本枪中发展最好的一人。不过，他对旧主却没有任何牵挂，分析出丰臣家已经没落，便毫不犹豫地完全投靠到德川家。并且，因为低调不张扬的性格，使他不会成为众矢之的，平安地度过了自己的一生。



加藤嘉明

加藤嘉明（かとうよしあき）：1563年—1631年。贱岳七本枪之一，作为水军将领参加了小田原征伐战和侵略朝鲜的战役。丰臣秀吉死后，加藤嘉明与石田三成反目，关原合战中参加东军。曾被人怀疑与丰臣家私通，不过得到了澄清，重新得到了德川家康的信赖。加藤嘉明侍奉了德川家康、秀忠、家光三代，于会津城去世。

电玩三国志



第三十八回 欧美业界的崛起

□文/猴子

大洋彼岸是乐土

2004年之后的日本业界，还没有来得及从上一个世代转型到下一个世代，就陷入了电视游戏主机的发展低潮期。由于制作成本上升、玩家群体缩小，以及新玩家群体的特殊性，日本本土逐渐出现了掌机取代电视游戏机成为主流的局面。PS3不给力，Xbox360使不上力，Wii倒是卖的很好，但是赚钱的厂商除了任天堂没几家。软件市场也是差不多的情况：随着掌机的流行，很多过去的电视游戏名作进入了蛰伏期。在游戏市场整体发展缓慢、日式游戏千呼万唤不出来的时候，人们自然把眼光转向了欧美的游戏市场。在远隔重洋的那一方土地上，电子游戏的发展又是什么样呢？

事实上，美国和欧洲地区的游戏产业，在经历了当初的“雅达利崩溃”之后，从任天堂时代开始，就已经逐渐恢复和发展起来，到90年代，欧美的游戏界产值已经占了世界游戏界的大部分。尽管当时所有的主流游戏机都发源自日本，但是占领欧美市场才是它们的终极目标。所以世嘉的MD（美版为Genesis）和任天堂的N64在日本竞争失败，但是在欧美却人气颇高，就是因为欧美的市场养活了这些主机。除了美国本土的大厂如EA、Activision和欧洲的Ubisoft等公司之外，任天堂、SCE、CAPCOM、KONAMI、NAMCO、Square等著名的日本游戏公司全部在美国设有分公司，而且业务做得相当火爆。以CAPCOM为例，《街霸》和《生化危机》系列都是在美国比日本走红的，应该说，日本的游戏公司在欧美地区获得的利润，大部分时候比在日本本土高出很多。

到了PS时代之后，一部分日式游戏也逐渐被欧美玩家熟悉并且接受。最明显的例子就是《最终幻想》系列，从7代开始，不但日版和欧美版统一了名称，而且销量也不小。到了10代的时候，这个品牌在欧美地区已经很有名了。不过有名归有名，大作的开发周期都是很长的，从90年代的一两年一部到后来的三四年一部，玩家们总不能在这几年的空档期间伸着脖子等吧。好在我们在等大餐的时候，可以用各种快餐打发时间。而欧美业界则是各种快餐众多的大排档。很多年以来，最吸引当地玩家们的一直是射击、赛车和球类运动的游戏，所以欧美市场也被称为“枪车球”的市场。以球类游戏来说，美国的玩家最中意的，除了我们在电视里看的最多的NBA，还有被称作美国国球的棒球、拥有最多美国观众的美式足球和冰球，都是每年玩家们喜闻乐见，而且投资最多的游戏，以EA这样的美国最大游戏公司（也是世界最大）为代表，NBA、MLB、NFL、NHL这些作品都是每年一作绝无遗漏，玩家们也都会照单全收。此外就是各种电影改编的游戏作品，一般都会在电影上映之前一个月左右推出。这类游戏因为要赶档期，所以水平一般也就那样（这也是有先例的，导致“雅达利崩溃”的《外星人ET》就是一个垃圾游戏），主要是借助电影的名气从玩家口袋里骗点钱，充其量算是电影的“立体化销售”策略的一部分而已。

除了上述的体育游戏和电影改编游戏之外，欧美的原创游戏也有很多。但是在80年代的时候，大部分在欧美受好评的动作和射击游戏，都还是日本公司做的。实际上，我们中国的玩家最早接触的游戏中，美版游戏就占了大多数。大家可以回忆一下FC时代玩的最多的是什么游戏——魂斗罗，恶魔城，沙罗曼蛇，绿色兵团，赤色要塞，这些KONAMI的游戏全部都是美版。实际上，这些游戏在美国受欢迎的程度也超过了日本本土。所以也不要怪现在美式游戏在国内怎么这么流行。我们玩家对于游戏的口味，最初和美国的玩家就是一样的。

在欧美的游戏开发者中，其实有很多实力不俗的年轻人的小组。当初为SFC制作《大金刚》的Rare算一个，创造了HALO奇迹的Bungie也算一个。这些还只是最早最出名的，其实像这样的制作组不可胜数。美国游戏开发团队的一个特征就是以小组和团队为单位，无论是他们自己还是外界传媒，都没有对某个人物（哪怕是核心人物）的过多宣传炒作，所以我们也很难从这些人的口中听到诸如“如果XXX移植别的平台我就切腹”或者“我最讨厌的游戏是XX1、2、3、4、5”这样惊世骇俗的言论。

西风起，云飞扬

和日本业界动辄大起大落、每个类型的游戏都统制一个时代不同，美式游戏一直保持着不温不火的状态。到了PS2时代之后，日本游戏市场虽然动作游戏开始反弹，但是RPG类的游戏仍然占据主体，这些游戏往往含有大段对白、类似的剧情和令人审美疲劳的人设，玩家们对它们的兴趣逐渐减低。



但是就在这个时候，美国SCE下属的Santa Monica工作室推出了《战神》这部让所有玩家眼前一亮的游戏。粗犷、凶狠、刚猛的主角，将敌人杀死时候的爽快感，以及不同于无双类割草游戏的操作，使玩家们找到了似乎是久违了的玩硬派动作游戏的那种感觉。当时这个游戏在国内的玩家中一下子传开了，这个游戏也成为PS2主机上最出名、效果最好、口碑最高的动作游戏，并且形成了一个系列。从2004年开始，以《战神》这样的作品为代表，美式纯动作游戏开始受到玩家们的关注。

刚才说《战神》是纯动作游戏，那么其他类型的动作游戏也是不可忽视的。在《战神》问世2年之前，《横行霸道3》（GTA3）这个游戏系列就已经火起来了。这个系列本来是俯视视角的，也没什么大的剧情。但是随着技术的进步，这个游戏从第三代开始以全景沙盘的游戏方式和诸多支线任务制的风格，实现了质的飞跃。GTA受到了玩家们的广泛好评，也成为游戏史上最受争议的作品。

不得不说，GTA3的沙盘游戏方式并非Rockstar的原创（那时候连Rockstar都不存在，只有DMA和Take Two），而是借鉴了《莎木》的一部分要素。注意是一部分，也正是因此，GTA不能算是FREE类型的游戏，只能算ACT。但是这些要素已经足够玩家们肾上腺素狂飙的了，玩家们可以在一个自由的城市中，和三教九流的人们接触，从杀人放火到贩毒走私，无所不为，无所不能为。这部作品没有《莎木》的细腻，但是却满足了欧美玩家们内心深处最原始最真实的需求：暴力，金钱，美女。因为这个游戏的可塑性太大，所以一直被评级为M级别的游戏，欧美许多个人和组织也都谴责这个游戏。不过这并没有阻拦《横行霸道3》成为最受欢迎的作品在全平台上遍地开花，而且还推出了优秀的资料片《罪恶都市》《圣安地列斯》和PSP版的《自由城故事》。其中PSP版的GTA在《怪物猎人》不流行的欧美地区成为最受玩家欢迎的PSP作品，为这台主机在当地的普及立下了汗马功劳。

在2005年之后，随着新一代主机的陆续发售，玩家们急切需要玩到新一代主机上的重量级游戏。在这个时候，填补空缺的是Activision的射击大作《使命召唤》系列。该系列最初模仿EA的《荣誉勋章》，以二战题材为背景，用电影化的手段描绘了一个令玩家产生接近真实的代入感的游戏环境。自从在Xbox360上推出了2和3之后，这个系列的新作又转向以现代战争为题材，一下子吸引了前所未有的玩家群。《现代战争》在全平台（包括PC）狂卖1300万份，在2007年的Xbox360的平台上，销量仅次于《HALO3》和《Madden NFL》。就这样，到2007年为止，欧美游戏在全球玩家心目中的份量已经完全超越了日本游戏，一个崭新的时代向我们袭来。（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

随着年底大作狂潮退去，最近好游戏不多，当然等到了三月又是大作接二连三发售的日子，最近趁着有点空余时间建议大家好好消化一下之前积攒下来的游戏。而在这大作不多的时候，3DS的《心灵写真》以及马上就要发售的《生化危机 启示录》无疑是玩家目光的聚集点，外加PSV的首发疲势，老任这边最近可以说春风得意，所谓风水轮流转，有谁能想到经历降价危机以及PSV冲击之后的3DS会焕发第二春呢？

PS3 PlaySsation3

2012年1月			
12日	时光跳跃	AVG	Prototype
24日	寂静岭 高清收藏集	AVG	KONAMI
26日	装甲核心5	ACT	Fromsoftware
26日	萌萌大作战 现代版++	SLG	System Alpha
31日	★最终幻想XIII-2（中文版）	RPG	Square Enix
2012年2月			
2日	★灵魂能力5	FTG	NBGI
2日	不死之身	ACT	KONAMI
2日	★GT5 Spec II	RAC	SCE
2日	龙腾世纪2	RPG	Spike
7日	黑暗领域2	FPS	2K Games
7日	倒置	STG	NBGI
7日	大地王国 罪与罚	RPG	EA
7日	★鬼泣HD（美版）	ACT	CAPCOM
14日	大满贯网球2	SPG	EA
14日	苍翼默示录 连续变换EX	FTG	ASW
14日	终极格斗冠军赛3	FTG	THQ
14日	★忍者龙剑传3（美版）	ACT	KOEI TECMO
14日	SSX	SPG	EA
16日	★二进制领域	TPS	SEGA
21日	★阿修罗之怒（美版）	ACT	CAPCOM
23日	少女射击	STG	Alchemist
23日	火影疾风传 究极忍者风暴世代	ACT	NBGI
23日	★阿修罗之怒（日版）	ACT	CAPCOM
23日	认真和我恋爱！R	AVG	Minatosoft
23日	Love Application	AVG	Compile Heart
2月	孤岛惊魂2	FPS	Ubisoft
2012年3月			
1日	★海贼无双	ACT	NBGI
6日	山脊赛车 无限	RAC	NBGI
6日	★质量效应3（美版）	RPG	EA
6日	★寂静岭 暴雨	AVG	KONAMI
8日	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM
8日	时之利刃	ACT	KONAMI
8日	钢铁之翼	STG	KONAMI
8日	机动战士高达UC	ACT	NBGI
13日	FIFA街头足球	SPG	EA
15日	迷宫塔路 遗迹之星	ARPG	Nippon Ichi
15日	★质量效应3（日版）	RPG	EA
20日	狙击手 幽灵战士2	FPS	City Interactive
20日	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
22日	★忍者龙剑传3（日版）	ACT	KOEI TECMO
22日	★鬼泣HD（日版）	ACT	CAPCOM
22日	征服游戏 无尽灵魂	RPG	COMPILE HEART
27日	龙之信条	ACT	CAPCOM
29日	麻将 美梦俱乐部	ETC	D3 Publisher
其它			
4.24	虐杀原型2	ACT	Activsion
5月	马克思·佩恩3	ACT	Rockstar
11.22	★生化危机6	AVG	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
未定	★最后的守护者	RPG	SCE

Wii W-i-i

2012年1月			
19日	听力机关	ETC	NINTENDO
2012年2月			
13日	大家的节奏天国	MUG	NINTENDO
27日	口袋妖怪乐园2 超越世界	ACT	NINTENDO
2012年3月			
11日	马里奥聚会9	ACT	NINTENDO
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix

XB360 XBOX360

2012年1月			
19日	强化英雄	ACT	Microsoft
19日	御姐武戏Z 神乐	ACT	D3 Publisher
24日	寂静岭 高清收藏集	AVG	KONAMI
26日	★装甲核心5	ACT	Fromsoftware
31日	★最终幻想XIII-2（中文版）	RPG	Square Enix
2012年2月			
2日	★灵魂能力5	FTG	NBGI
2日	不死之身	ACT	KONAMI
2日	龙腾世纪2	RPG	Spike
7日	黑暗领域2	FPS	2K Games
7日	倒置	STG	NBGI
7日	大地王国 罪与罚	RPG	EA
7日	★鬼泣HD（美版）	ACT	CAPCOM
14日	大满贯网球2	SPG	EA
14日	苍翼默示录 连续变换扩展版	FTG	ASW
14日	终极格斗冠军赛3	FTG	THQ
14日	SSX	SPG	EA
16日	★二进制领域	TPS	SEGA
21日	★阿修罗之怒（美版）	ACT	CAPCOM
23日	火影疾风传 究极忍者风暴世代	ACT	NBGI
23日	★阿修罗之怒（日版）	ACT	CAPCOM
2012年3月			
6日	山脊赛车 无限	RAC	NBGI
6日	★质量效应3（美版）	RPG	EA
6日	★寂静岭 暴雨	AVG	KONAMI
8日	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM
8日	时之利刃	ACT	KONAMI
8日	钢铁之翼	STG	KONAMI
13日	FIFA街头足球	SPG	EA
15日	★质量效应3（日版）	RPG	EA
20日	狙击手 幽灵战士2	FPS	City Interactive
20日	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
22日	★忍者龙剑传3（日版）	ACT	KOEI TECMO
22日	★鬼泣HD（日版）	ACT	CAPCOM
27日	龙之信条	ACT	CAPCOM
其它			
4.24	虐杀原型2	ACT	Activsion
5月	马克思·佩恩3	ACT	Rockstar
11.22	★生化危机6	AVG	CAPCOM

PSV Playstation Vita

2012年1月			
19日	反重力赛车2048	RAC	SCE
26日	圣洁传说R	RPG	NBGI
2012年2月			
2日	仙境传说 奥德赛	ACT	GungHo
9日	★墨鬼	ACT	Acquire
9日	★重力眩晕	AVG	SCE
15日	雷曼 起源（美版）	ACT	Ubisoft
16日	极限脱出	AVG	Chunsoft
22日	FIFA世界足球	SPG	EA
22日	块魂VITA（美版）	ETC	NBGI
22日	MVC3 终极版（美版）	FTG	CAPCOM
22日	神秘海域 黄金深渊（美版）	AVG	SCE
22日	捣蛋小精灵	ETC	SCE
22日	寂静岭 记忆之书	AVG	KONAMI
22日	山脊赛车（美版）	RAC	NBGI
22日	地狱军团（美版）	ACT	Square Enix
23日	小小克星 改装版	AVG	PROTOTYPE
23日	真实战士	FTG	SCE
23日	忍者龙剑传Σ 加强版	ACT	KOEI TECMO
2012年3月			
8日	★街头霸王X铁拳	FTG	CAPCOM

PSP Playstation Portable

2012年1月			
12日	魔装机神2	SRPG	NBGI
19日	官能昔话	AVG	Idea Factory
19日	英雄幻想曲	RPG	NBGI
26日	机动战士高达 木马的轨迹	SLG	NBGI
26日	恋爱番长2 午夜课程	AVG	Idea Factory
26日	枪弹管家	AVG	BOOST ON
26日	我的朋友很少 携带版	AVG	NBGI
26日	D阶段 苍华之章	AVG	BOOST ON
2012年2月			
2日	写真女友	AVG	Kadokawa
2日	永不消失的彩虹	AVG	Cyberfront
9日	永恒的艾塞莉娅 在大地的尽头	SRPG	Cyberfront
9日	幻想水浒传 编织百年之时	RPG	KONAMI
9日	给牺牲者的通告 第三卷	AVG	BOOST ON
15日	薄樱鬼 携带版	AVG	ASW
16日	★战国无双3 Special	ACT	KOEI TECMO
16日	在天津御空之中 云的彼岸	AVG	PROTOTYPE
23日	★英雄传说 双星闪耀	RPG	NBGI
23日	薄樱鬼 幕末无双录	ACT	Idea Factory
23日	我是少女漫画家	AVG	potato
23日	粘土人世纪	RPG	NBGI
23日	车轮之国 向日葵的少女	AVG	5pb.
2012年3月			
1日	英雄大战争 极限	ACT	NBGI
8日	小魔女帕妃 黑猫魔法店物语	AVG	Cyberfront
15日	DJ MAX 黑色广场	MUG	Cyberfront
15日	心跳回忆女生白金版 第三段	AVG	KONAMI
15日	光明之刃	RPG	SEGA
15日	艾尔克罗奈的工作室	AVG	Idea Factory
15日	魔法少女小圆 携带版	RPG	NBGI
22日	★如龙 黑豹2 阿修罗篇	ACT	SEGA
29日	我的妹妹不可能那么可爱2	AVG	NBGI
其它			
4.8	第2次超级机器人大战Z 再世篇	SRPG	NBGI

3DS 3-D-S

2012年1月			
12日	丁丁历险记	ACT	Ubisoft
12日	心灵写真 附体笔记	AVG	KOEI TECMO
12日	皇牌空战 交叉火力（日版）	STG	NBGI
19日	迷宫的彼方	RPG	KONAMI
19日	超级轻便车3D	RAC	Rocket
19日	节奏怪盗R 拿破仑的遗产	MUG	SEGA
26日	动物管理员3D	PZG	Robot
26日	★生化危机 启示录（日版）	AVG	CAPCOM
2012年2月			
7日	★生化危机 启示录（美版）	AVG	CAPCOM
14日	★New Love Plus	AVG	KONAMI
16日	剧院节拍 最终幻想	MUG	Square Enix
16日	铁拳3D PRIME EDITION	FTG	NBGI
16日	极限脱出	AVG	Chunsoft
23日	牧场物语 起源的大地	SLG	MAQL
2012年3月			
1日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	SEGA
1日	哆啦A梦 大雄与奇迹之岛	ACT	furyu
8日	★合金装备3 食蛇者3D	ACT	KONAMI
8日	初音未来 未来计划	MUG	SEGA
8日	女孩RPG 灰姑娘的生活	RPG	LEVEL 5
15日	★三国无双VS	ACT	KOEI TECMO
22日	新·光神话 帕尔蒂娜之镜	ACT	NINTENDO
29日	★王国之心3D	RPG	Square Enix
其它			
4.19	★火焰纹章 觉醒	SRPG	NINTENDO
未定	★怪物猎人4	ACT	CAPCOM

电软虽然已不复存在，但是它留给我们的记忆是永远不会消退的。

Aogu

二〇一二年五月十八日

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1 各位眼中期望越大失望越大的游戏有哪些？

出题老师：天使之羽

题目2 意料之外的佳作又有什么呢？

出题老师：宇多田乱入

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：失望也不代表一无是处

对于一个根本不期待的东西，就算它烂到极点我也谈不上失望，反之就是所谓的“期望越大，失望越大”。什么意思呢？我就是说凡是今年让我“失望”的，其实还都算是我比较喜欢的游戏。这么说大家是不是觉得有点儿绕啊？举个例子好了：在《圣斗士星矢战记》发售前，我简直就是日思夜想，因为那是我儿时最美好的回忆之一。结果游戏拿到手之后，意料之中地“失望”了一下，画面差点儿也就忍了，打杂兵的过程那叫一个乏味啊。不过和以前的《圣斗士星矢》作品相比，似乎本作还算是佼佼者，于是也就在玩通了以后束之高阁，当做纪念品收藏了。与之相反的一些其它我根本不期待的游戏也就没什么失望可言了。

作文题目：突然袭击的震撼降临

2011年还真没有太意料之外的作品，起码我指的是早就知道要发售的作品中，其质量的高低基本都在我的预先想象当中。要说稍微意外的就算是《大蛇无双2》了。首先是消息公布得突然，虽然很早就有消息说本作打算今年推出，但官方迟迟没有放出任何信息，于是就在人们快要淡忘这一系列，并沉浸在《真三国无双6》当中时，本作来了个闪电发表，并且相比其他作品发表之后要等1年左右甚至更久才发售，本作在年底前就发售了。关键是游戏的素质还不低，于是我觉得2011年里《大蛇无双2》算是一款让我感到意料之外的好游戏。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：《永远的毁灭公爵》

在我入这行之前，一直都没听说过这个游戏，当我知道了这款游戏之后，忽然产生了一种惺惺相惜和哎呦凹槽这样的想法。好产品就应该是不管你怎么催，但是在我不说它可以上市之前，它就不能上市，其实我一直希望《公爵》能挺下去，不管周围的压力有多大。不过最后它还是发售了，不知道是开发小组实在扛不住BOSS的铁锤，还是BOSS实在扛不住最终BOSS的铁锤，还是最终BOSS扛不住隐藏BOSS的铁锤，总之在一连串的连锁反应下，发售的《公爵》让我大丢眼镜！以前在我们心中是神一样级别的作品，一下子嗖的一声啪啪啪在我面前摔成了泥糊。最后，我要说的是，在我心中永远有一款未发售的《毁灭公爵》，披着神秘的衣服，就算真的到了2012也不会发售。

作文题目：Wii版《迈扣儿》

在接触本作以前我对家用机音乐游戏的理念还停留在DDR上面，当时我的几个同事说要玩这款游戏的时候，我报之以礼貌性的一声呵呵，但是画面出现、音乐响起的一刹那，我之前的概念一下子颠覆了，努力强抑着身体情不自禁的律动和抽搐，嘴角还是不自觉地发出了霍和嘿之类的赞叹声。而且远不止这些，原本几个互相不服气、表面上达到友好声望其实内心在说“瞧你内个揍性”的同事，在跳完了几段迈扣儿的舞，听过几首迈扣儿的歌之后，都互相噙着眼泪，假惺惺地一笑泯恩仇了。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI—9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：降低自己的期待度……

本来“期望越大失望越大”，所以只要把自己的期望稍微降低一些，甚至完全没有期望，那样的话即使最后的结果不好我们也不会有什么失望可言，而且要是结果还勉强可以，岂不是会很开心？所以说那些对这也失望、那也失望的人，都是自己自找的，而我在经历过几次飞到天上摔倒地上的遭遇之后，终于明白了前面的这个道理，至于是哪款游戏让我有了这样的觉悟，我才不会告诉你它叫《真·三国无双5》以及《生化危机 重生精选集》呢……其实仔细想想，我遇到的这种发售前很是期待，等玩到之后秘掰盘的游戏还真不少，记住：降低自己的期待度，妥妥的！

作文题目：《神秘海域》系列

我第一次接触这个系列是《神秘海域2》，那时我还是个学生，因为当时国内各大游戏媒体对这款游戏的宣传力度很大，首发又有中文版，所以我抱着凑热闹试试看的想法第一时间入手了这游戏，而本作的素质远超于我的想象，游戏一开始就把我整个人震在了沙发上，我甚至因为太过投入而在油罐车爆炸那里被吓的把手柄丢在了地上……其实在《神秘海域》初代的时候我就知道这游戏，但那时我觉得这是个类似《古墓丽影》一样的宝藏探险游戏，而《古墓丽影》系列我个人不怎么喜欢，就这样我和《神秘海域》初代擦身而过，还好我及时认识到错误，在玩完UC2之后马上补习了初代，现在的我早已成为了UC的忠实拥簇！

考生姓名：赤银　烤号：八云偲　学校：妖击社

密封线外吐槽你就输了

作文题目：只要期待总会失望

传说中的“摩菲定理”告诉我们，任何事情只要能往坏的方向发展，就一定往那个方向发展。游戏也是如此，只要有渣的可能性总会不免让你失望一下。说到底一个游戏想要满足所有人的要求和期望是不可能的，总会或多或少有些令人不满的地方存在。在游戏发售之前，制作方自然都是大幅的宣传游戏的过人之处，不把它吹得天花乱坠大家谁去买啊？而潜在有可能令人失望的部分则闭口不提，这就是为什么我们拿到游戏后和发售前的预想相比总有种失落感的原因。说起最令我失望的游戏，恐怕就要算是《新鬼武者》了吧。系列有着光辉的历史，赤银也是非常喜欢前作的。而本作作为“新”字头的作品必然地加入了相当多的新要素和革新的部分，这些也必然地成了发售之前的关注重点。然而结果而言，游戏的革新并不能说是成功的。过于RPG化的系统，蹩脚的视角（这或许是系列传统？），以及由于各种原因削减的制作经费，导致剧情叙述的过场CG仅仅用静态画代替的窘态。虽然游戏的整体素质并不能算是非常地低，但是着实令期待的人真心大跌眼镜是了。而下一个有可能令俺失望的游戏，但愿不是预定情人节发售的《NEW LOVE PLUS》。

作文题目：我的意料没有之外

很遗憾，我的喜好过于分明因此不存在这种意外性。要么它最开始就是我的菜，要么它毕生都不会入我的眼。

考生姓名：天天　烤号：13　学校：八十神高中

密封线外吐槽你就输了

作文题目：我的眼光一向正确

这个问题真的好奇怪，因为我思前想后折腾了半天也没有想到有哪款作品符合要求，相反几乎我所期待的游戏最后的结果都还算是让我很满意的，所以期望越大失望越大的感觉我还真没什么太深刻的体会，这也从另一方面证明了咱的眼光是多么的犀利，一个游戏是好是坏咱一开始就知道了，所以以后大家有什么不懂的尽管来找我，咱可以直接告诉你答案，只不过这种服务是要收费的哦~大家以后就叫我章鱼姐吧，咱的预测一次比一次准啊！（被众人一拳轰飞：你不要太得意忘形了啊！小鬼）

作文题目：绿帽子历险记

关于这个问题我做出的答案也许会让一些读者惊讶，因为咱说的是一款超大作游戏，那就是NDS上的《塞尔达传说 幻影沙漏》。之前我对这系列游戏没什么太大兴趣，但是当我在朋友机器里玩到本作的时候，我彻底折服于游戏制作组的创意上，这是一款充分用到了NDS触摸屏的游戏，也是一款让人惊讶无比的佳作，游戏中随处可见制作组的用心，对于我这种之前一直没有好好接触此系列的玩家来说，本作让我发现自己竟然错过了如此好的一个游戏系列，就这样我霸占着朋友的机器直到将游戏通关，我也不得不承认老任在游戏性上确实有两把刷子，希望以后还能玩到如此出色的游戏。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

2012年2月下

绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

电锯甜心(PS3/XBOX360) 大满贯网球2(PS3/XBOX360) 二进制领域(PS3/XBOX360) 忍者龙剑传3(PS3/XBOX360) 质量效应3(PS3/XBOX360) 大帝王国 清算(PS3/XBOX360) 极限滑雪(PS3/XBOX360) 终极格斗冠军赛3(PS3/XBOX360) 灵魂能力5 (PS3/XBOX360) 棒棒赛车(XBOX360) 毁灭英雄(3DS)

●超级马里奥3D大陆

快速过关的惊人技巧

●自制MV音乐欣赏

《最终幻想13-2》英文版主题曲

●同人恶搞

《街霸2》音效演奏《阿拉蕾》主题曲

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《魔装机神2》

《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中文版漫画（四）

《魔装机神2》原声音乐

《装甲核心5》高清壁纸

等精彩内容（详情请见光盘内）





30Min 《大满贯网球2》真实的网球体验 《毁灭英雄》展开全新冒险

EA公开了网球新作《大满贯网球2》，本作对应PS3和XBOX360平台，预定2012年发售，PS3版将对应PS Move，虽然前作是在Wii平台上先发售，不过现在也未公开Wii版消息。前作在wii上的手感绝佳，收录包括桑普拉斯、艾弗特、麦肯罗、纳芙拉蒂诺娃等传奇选手，让我们共同期待它的发售吧！由n-Space 开发，Square Enix负责发行的新作《毁灭英雄》。是一款动作角色扮演类的新作，一个全新的四名勇者组队的冒险游戏。而且是特别为3DS所设计，包括了社交功能和在线游戏协作，游戏提供了非常与众不同的娱乐体验！

15Min 超级马里奥3D大陆 快速过关的惊人技巧

《超级马里奥 3D大陆》与11月3日已经和各位玩家们见面了，游戏是3DS主机上首款 3D 化《马里奥》系列的最新作，本作以《超级马里奥兄弟 3》的世界观为基础，充分活用 3DS 的裸视 3D 立体显示功能，让玩家在3D 的世界中完全施展跳跃、踩踏、敲击等各种动作，以抵达关卡终点为目标展开大冒险。任天堂在近日放出了一段游戏实机试玩的视频，内容除了超快速过关的惊人技巧之外，还示范了各种隐藏的过关以及加命小密技，让人看了十分的过瘾。不知道玩家是否已经体验过这款游戏了，不管怎么样，还是先到本期的光盘里去看一看吧！

15Min 本期热点 精彩不断

本期《电击收藏》又一次和玩家们见面啦！本期附赠的PSP游戏是《魔装机神2》，它是一款策略模拟类游戏，该作是《超级机器人大战》系列的衍生作品，游戏最早在1996年在SFC上发售，并于2010年移植NDS的《魔装机神》的续作，而在机战系列中频繁登场并具有很高人气的安藤正树以及塞巴斯塔，这次将展开新的战斗！这次的《魔装机神2》与前作一样，机体不是采用SD造型而是采用真实比例，相信玩过前作的玩家们一定会喜欢上本作的！

15Min 同人恶搞《街霸2》音效演奏《阿拉蕾》主题曲

各位玩家们，你记得我们前几期的《电击收藏》里播放的《街霸2》音效演奏《多啦A梦》主题曲的视频吗？相信看过那一期的玩家们一定不会忘记的。而此次神作再一次的出现啦！这一次不再是演奏《多啦A梦》主题曲了，而是音效演奏《阿拉蕾》主题曲，小编也相信玩家对《阿拉蕾》这部作品非常的熟悉，也一定都看过这部动画。玩家们是不是已经迫不及待了呢？这次的同人恶搞视频也是非常的精彩，希望各位不要错过哦。

15Min 自制MV音乐欣赏 《最终幻想13-2》英文版主题曲



由日本Square-Enix公司制作发行的《最终幻想13-2》在一发售就受到了各位玩家的一致热爱。在本作中，故事主要围绕艾特罗展开，比《最终幻想13》更神秘、更黑暗。而本作的中文版，也即将登场和玩家们见面，还在等待中文版的朋友们是不是有些迫不及待了呢。本次的《电击收藏》带来的是自制《最终幻想13-2》英文版主题曲，游戏主题曲由菲律宾女歌手Charice亲情献唱，这首主题曲被Charice命名为“New World”，长达6分钟，听起来与《最终幻想13》里LeonaLewis演绎的主题曲“My Hands”有些类似。喜欢这首歌的玩家们,这次可以好好的欣赏一番了。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

电子游戏软件 VOL.317

龙马精神新一年，2012的精彩从此刻开始！

邮购电话：010-64472180
广告合作：010-64472919